特報 1

大人気のタクティカルRPGがCD-ROMで登場！

メガドライブ版『Ⅱ』の発売から半年、人気RPG『シャイニング・フォース』のシリーズ最新作がついにその姿を現す。MEGA-CDならではの大容量をフル活用、着々と開発が進行している超新作の画面写真と最新情報を大公開する！

発売予定	7月	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	——
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	70%(3月25日現在)

ちけいこうか 0%

ヘルソルジャー HP 23/23 MP 0/0

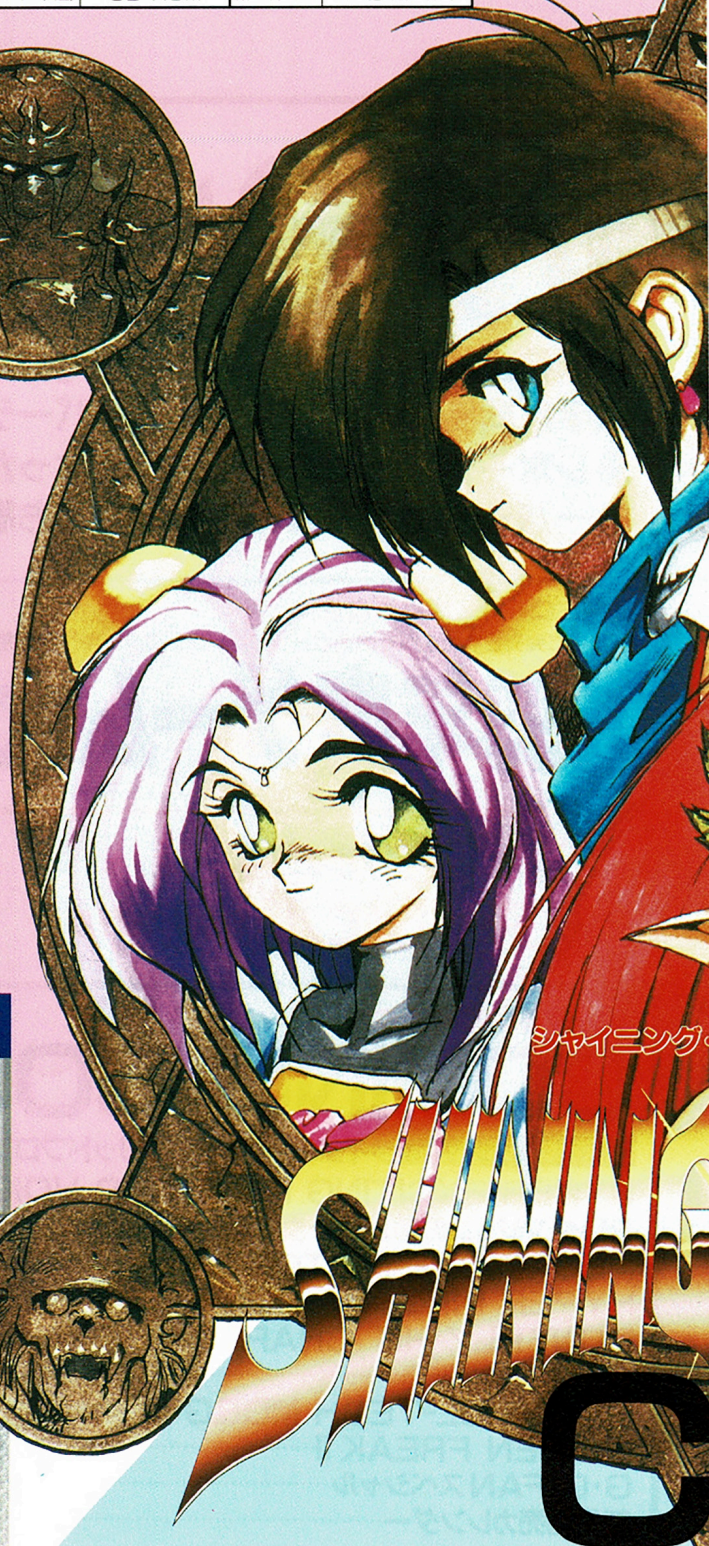
遠征・邪神の国へ

邪神の覚醒(めざめ)

HP 30/31 MP 0/0

シュウ けんし9 HP 8/22 MP 13/15

シャイニング・

SHINING

※『シャイニング・フォースCD』の画面写真は全て開発中のものです

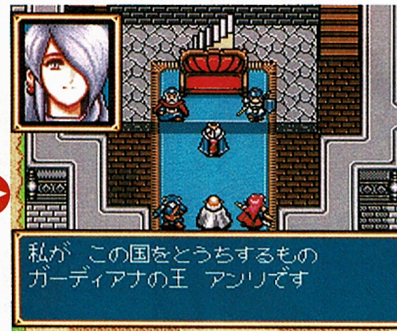
『メガドライブ FAN』1994 年 5 月号掲載

ゲームギアの『外伝』2作がMEGA-CDにパワーアップ移植！

メガドライブで2作、ゲームギアで『外伝』として2作が発売され、RPGファンの熱い視線を集めている、人気RPG『シャイニング・フォース』。夏の発売をめざして開発真っ最中の最新作『シャイニング・フォースCD』は、そのタイトルからもわかる通り、MEGA-CDでの登場となるのだ。

最新作と書いたが、実はこのゲームはゲームギア版からの移植。『外伝』『外伝Ⅱ』として発売された2本のシナリオを、何と1枚のMEGA-CDディスクで楽しめるというものだ。もちろん、ゲームギアに比べて多くの点で高性能のMEGA-CDでのリメイク移植だけに、あらゆる部分でのパワーアップが図られているのだ。

ゲームギア版

ゲームギアでもメガドライブに負けないクオリティを持っている。とはいえ、ハードの仕様上、解像度に関してはどうしても低くなってしまうのだ

MEGA-CDに移植されてこうなりました、の『CD』。メガドライブ版『Ⅱ』をも越えるべく、グラフィックはかなり細かく描き込まれているなど、超パワーアップした

栄光のSHINING FORCE軌跡

セガのRPGといえば、やっぱり『ファンタシースター』シリーズが代表的。その歴史にはかなわないものの、人気の面では決してひけをとらないのが、この『シャイニング・フォース』シリーズだ。シミュレーション的な戦闘シーンにRPG的な成長の要素をミックスしたこの作品は、最新作『CD』で、ついにセガの現行ゲーム機の各ハードを制覇することになる。

①シャイニング・フォース 神々の遺産
メガドライブ／'92年3月20日

②シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ
ゲームギア／'92年12月25日

③シャイニング・フォース外伝Ⅱ 邪神の目醒(めざめ)
ゲームギア／'93年7月23日

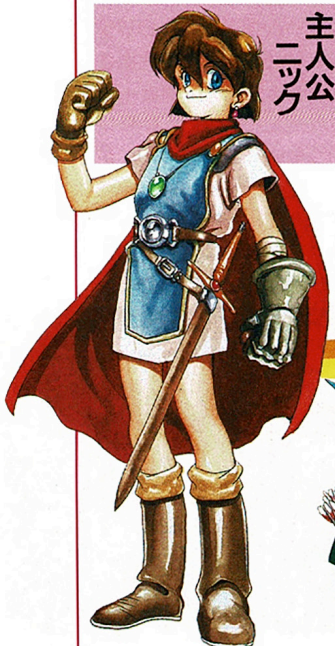
④シャイニング・フォースⅡ 古えの封印
メガドライブ／'93年10月1日

⑤シャイニング・フォースCD
MEGA-CD／'94年7月予定

フォース

『神々の遺産』から数年が過ぎ新たな「光の軍勢」が旅立つ

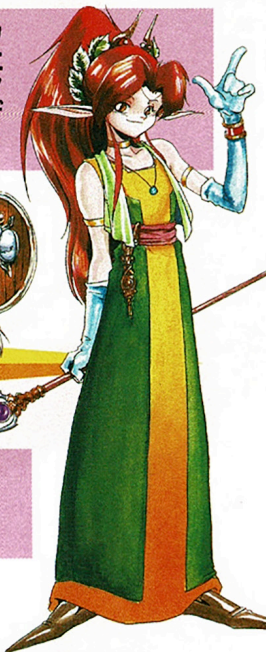
気になるストーリーは、基本的にゲームギア版『外伝』『外伝Ⅱ』と変わらない。メガドライブ版第1作から20年が過ぎ、ガーディアナ王国を襲う危機に立ち向かう『外伝』。その2年後の邪神を倒すための戦い『外伝Ⅱ』。それぞれの戦いを彩るシャイニング・フォースの面々、そして導入部を中心としたストーリーを紹介しよう。

外伝 遠征・邪神の国へ 2軍部隊

主人公 ニック
◯ほかの5人たちを戦いへの旅にふみきらせた立役者。剣を扱う人間族の剣士

ルース
◯音信不通となった遠征部隊の隊長ラグの息子。ホビット族で、強い力と高い防御力をもった戦士

アピス
◯遠征部隊を送りだし留守を守る騎士長ケンの息子。ガーディアナきっての名門の出。ケンタウロス族の騎士

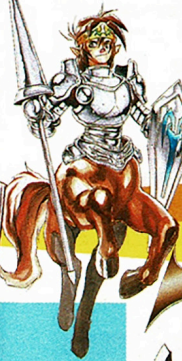
シェイド
◯シャイニング・フォースの1人、ハンスの息子。実力のあるエルフ族のアーチャー

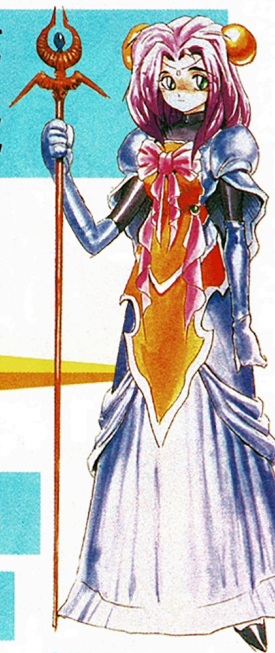
シグ
◯シャイニング・フォースの1人、ゴングのおいっこ。巨人族のモンクで、防御力も高い

ウェンディ
◯シャイニング・フォースとして活躍したエルフ姉妹の妹。職業は魔術師

外伝II 邪神の覚醒(めざめ) 留守番部隊

主人公 シュウ
◯ケガをしているところを助けられて、留守番部隊に加わった。無口な人間族の剣士

クレイド
◯サイプレスどじ3人組の1人。ケンタウロス族の騎士で、幼なじみのアンジェラには頭が上がらない

アンジェラ
◯幼なじみのクレイドと同じく、サイプレスの名門の家柄。ケンタウロス族の騎士で、当然足は速い

アーロン
◯サイプレスどじ3人組の1人。なかなかの実力をもつドワーフ族の戦士

ビル
◯サイプレスどじ3人組の1人。回復魔法などで序盤戦はお世話になる巨人族のモンク。実は肉体派らしい

ナターシャ
◯前作の主人公ニックのいとこで、おてんばな女の子。人間族で、優秀な魔術師だ

『外伝』2作のそれぞれの物語が『CD』になって一挙に楽しめる！

女王を救うべくサイプレスへ

第１作『神々の遺産』の戦いから20年が過ぎ、ガーディアナではかつてのシャイニング・フォースの１人、アンリが女王となり国を治めていた。しかし平和な王国に、軍事国家サイプレスからの使者が訪れることによって、新たな戦いが始まることになる。友好的にむかえ出たアンリ女王は、受け取った小箱にしかけられた魔法で、永遠の眠りにおちいってしまう。

サイプレスへの遠征部隊が、女王を目覚めさせるために出陣して１カ月、先発隊からの連絡はとだえてしまう。その先発隊を追い、シャイニング・フォースに縁のある者たちが、２軍部隊としてサイプレスへと旅立つ。

サイプレスよりの邪悪な使者、神官ウォルドルたちにあう女王アンリ。渡された贈り物の呪いで永遠の眠りにつく

旅立った矢先、２軍部隊の船に敵が乗り込んでくる。最初からいきなり気が抜けない戦いだ

戦いをいくつか終えると、いろいろと仲間が増えてくる。行動範囲が広い鳥人が加われば、新たな戦い方が考えられるのだ

サイプレスでの死闘は続く

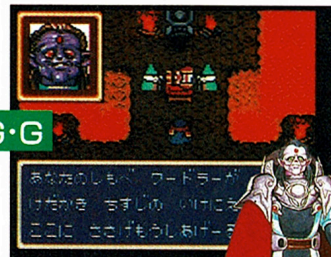
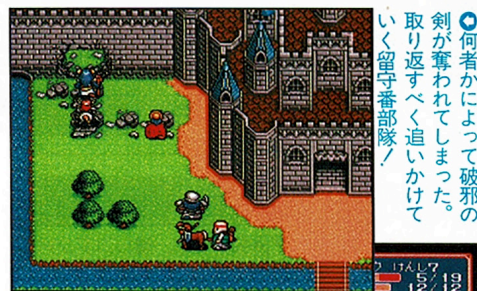
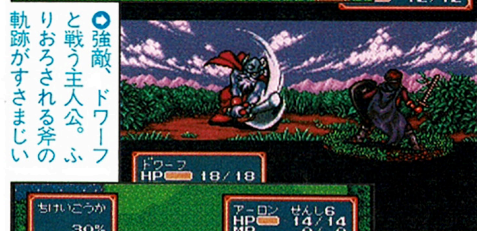
船で旅立った新生シャイニング・フォースだが、敵との戦いで船は沈没してしまう。なんとか島の岸辺に泳ぎついた一行は、果てのない戦いへと突入していく。戦いが進む中で、新たな戦士たちが仲間になっていくのだ。

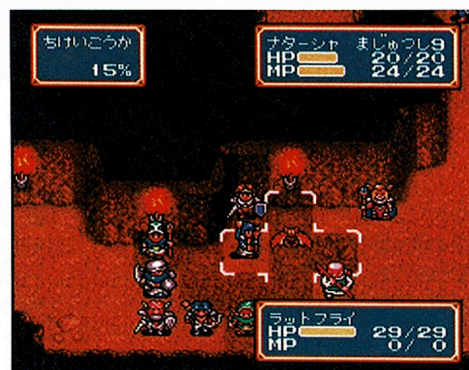
砦を打ち破って船を入手し、サイプレス領へと進む。魔導師が陣取る塔を攻略すると、サイプレス本土はもう間近だ。夜の大草原での戦いを終えれば、いよいよ戦いは激化していく…。

夜の大草原、キャンプを張って野営をしていたところを敵が襲ってきた。テントから飛び出しての応戦だ。夜なので戦闘画面のバックに星が光っている

破邪の剣が奪われた！

『外伝』の戦いから２年後、いずことも知れない場所で、邪悪な儀式が執り行われている光景から物語は始まる。

真の敵である邪神を倒すべく、イ・オム国へと遠征軍が出撃したあとのサイプレス国。城の留守を守る見習い部隊の前に、突然敵が現れ、城に置いてあった聖なる剣「破邪の剣」が盗まれてしまう。破邪の剣を取り返すため、留守番部隊の戦いが始まるのだ。

どこかの国の王をいけにえとして、邪神イ・オムを召還しようともくろんでいるワードラー

何者かによって破邪の剣が奪われてしまった。取り返すべく追いかけていく留守番部隊！

強敵、ドワーフと戦う主人公。ふりおろされる斧の軌跡がすさまじい

破邪の剣を取り返すべく戦い進む留守番部隊。戦いはまだ始まったばかりなのだ

エルミド城から逃げだした魔法使いゴードンとの対決の場となる地下道だ

地下道でのダークメイジとの戦い。敵の攻撃魔法ブレイズL（レベル）２だ！

※写真の左に「G・G」と注記した画面写真はゲームギア版のものです

『シャイニング・フォースCD』の特徴&魅力をチェックする

突然のタイトル発表&画面公開の『CD』だが、現時点で正式発表されたことがらは実は少ない。

ここではゲームギア版から分かる構成、CDならではの要素、そして開発スタッフへのインタビューで『CD』の魅力に迫る！

シナリオはそのまま

戦闘をメインにした『外伝』の構成

ゲームギアと同時購入した熱心なファンも多いと言われる『外伝』2部作だが、やはりその実態を知らない人も多いだろう。基本的な戦闘システムには特に変更はないが、その戦闘へといたる構成がメガドライブ版とは異なっている。基本的に『外伝』は、戦闘のほかはデモでのストーリー進行と、本陣か店かを選んでの出陣準備だけ。

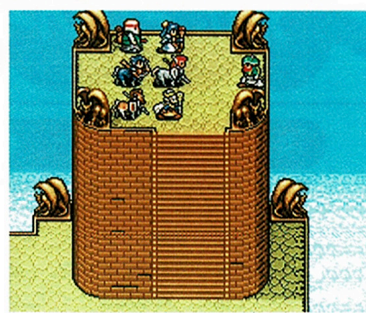
メガドライブ版では戦闘とは直接関係のないフィールドマップがあり、街などでは情報収集や店でのアイテム購入などをする必要があった。これに対して、携帯型のゲーム機であるゲームギア用にアレンジされた『外伝』では、『シャイニング・フォース』が持つ最大の魅力である戦闘に焦点をしぼり、専念できるようになっている。

戦闘と戦闘のあいだは、こんな感じのデモも入ったりするのだ

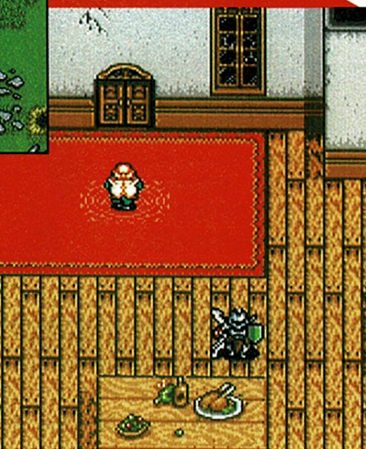
戦いの準備をするのがここ。左手には本陣、右手には店がある

CD-ROMならではのパワーアップは？

MEGA-CDでの移植だけに、様々なパワーアップが図られている。見た目では、グラフィックが格段にきれいになっているし、サウンドや魔法使用時の効果音などもCDならではの迫力あるものになるらしい。また、1回CDにアクセスして戦闘に突入すると、戦闘中には再びデータをアクセスすることはなく、ストレスを感じないようになっている。

さらにゲームギア版ではなかった謎のマップもあるのだ！

アルカム砦での戦闘シーン。隅にある彫像は、ゲームギア版ではなかったもの。全然印象も変わっている

謎の追加シナリオもある！

なんと、ゲームギア版には存在しなかった謎のマップも登場するのだ。墓場を通って建物の中へ。この室内の写真は、この建物の中のものなのだろうか？ 現段階では、詳しいことは全くの不明だ

『CD』にもある？『外伝』のウル技

『外伝』にあった隠しコマンドなど、シリーズにある様々なウル技を再検証する。「CD」に登場する確率も高いかも？

CDサウンド聞き放題？

シリーズ全作を通じて出てくるのが「サウンドテスト」。やっぱりないはずはないだろうし、ましてや今回は音の良さがウリとなるCD-ROM。隠しコマンドといわず、オプションとして標準装備してほしいものだ。

これがないということは考えづらい

お約束の名前付け

主人公以外のキャラクタの「名前入力モード」というウル技も、シリーズ全作で存在する隠しコマンドだ。これもおそらくあるだろう。そうとうな人数になるので、全員に付けていくのはかなり大変。やはりゲームを存分にやりこんだ後で、出会うときの情景や展開を考えながら、1人1人の名前をつけていくというのが基本かな？ 友達の名前でももちろん可。

これも決まりモノって感じのウル技

手ごわいバトルは？

『外伝』では、隠しコマンドを入力することで「EXCELENTモード」という、敵が強くなっている辛口なモードを選べた。また、メガドライブ版『Ⅱ』では、同様に敵の強さを設定する「難易度設定モード」がある。こちらは実に4段階から選ぶことができる。

どういった形、何段階かはともかく、強敵相手の戦いが楽しめるこの手のモードは、当然ありそう。

うーん、なんらかの形ではありそう

心強い隠れキャラ

第1作に登場し、『外伝』2作でも戦闘マップのどこかに隠れている、強大な力をもつ隠しキャラたち。場所はおそらく変更されているだろうけど、登場することはまちがいないだろう。

企画開発の㈱ソニックスタッフ2人にインタビュー

編集部では、現在も開発が進行中の（株）ソニックを訪れ、『CD』の中心スタッフであるお2人にインタビューしてきた。こたえていただいたのは、プロデュース全般を担当する高橋秀五氏と、ディレクターの田口泰宏氏。

ただいま開発進行中 夏休みには出します！

―― 今回、ソニックで開発する初めてのCDソフトになりますよね。まずは、その辺に関して。

高橋　CD第1作、そして『シャイニング・フォース』シリーズで、セガさんの3大ハード制覇ということになるんですけど。なぜCDか？　っていうと、まず自分たちが挑戦したかった、というのがあります。やはりこれからはCD開発のノウハウが必要になっていくので、自分たちがどこまでやれるのかな、というのは知っておきたい。それと、やはりROMソフトの価格的な問題。ユーザーの方に買ってもらうことを考えたときに、値段が相対的に安くなるCD-ROMは魅力だし。

プロデュース担当　**高橋 秀五**

―― 昨年の10月に「Ⅱ」が発売されましたが、『CD』はいつごろから開発していたんですか？

高橋　「Ⅱ」発売後１カ月、つまり11月くらいから開発に入りました。

―― 現在の開発状況ですが、どんな段階でしょうか？

高橋　システム自体の基本形はほぼ完成していて、グラフィックの描き直しの真っ最中ですね。すでに開発機上ではバランス未調整バージョンがかなり遊べるようになってますよ。4月くらいには音楽のレコーディングに入って、そのあとは本格的な調整に入って…、発売は7月予定です。けっこうスケジュールきつめですけど、夏休みに遊んでもらえるようにがんばってますよ。

―― シナリオは、ゲームギアの『外伝』2作＋αってことですよね。

高橋　そうです。『外伝』『外伝Ⅱ』のシナリオを完璧に移植して、グラフィックやサウンドはグレードアップして、で謎のマップがおまけでつく。これに関しては、まだ詳しいことはお話できないんだけど。

一味ちがった『外伝』パワーアップしてるよ

―― どうして『外伝』を移植することになったんですか？

高橋　『外伝』をTV画面でやりたいっていうユーザーさんの声がすごく多くて、それに答えようと。でも、単純に移植っていわれちゃうと困る。

―― と言われますと？

高橋　基本的なシナリオの流れは、変わってないし、戦闘時のマップの地形も変わらない。イメージはそのまんまなんだけど、でも、プレイ感覚は全然ちがう。敵の思考がそうとうパワーアップしてる。というか、バリエーションが増えてて、ゲームギア版やった人が、以前のイメージでプレイすると、絶対おどろくよ。こういうことを考えると、単純に移植とはいえないものになってます。

―― なるほど。思考はどんな感じにパワーアップしてるんですか？

高橋　思考に限らないけど、やはり「Ⅱ」のレベルってのはとりあえず、基準としてはクリアしてます。戦闘でのよけ、反撃は当然ありますよ。

CD-ROMの自信作 ちょっと秘密の話も…

―― このゲームの売りってどういうものがあるんですか？

高橋　やっぱり１バトル中のノーアクセス。戦闘中はCDを読みにいかない。CDなんだけど、プレイ感覚はROMみたいなところ（笑）。

田口　システム設計の段階から、これしか頭になかったですよ。ゲームのテンポ感を最優先に、アクセスのかったるさを極力排除しようと。MEGA-CDで使えるメモリのほぼ全てを使って何かと収まりました。

―― そこらへんの開発は、かなり大変なんでしょうね。

田口　ええ、アクセスゼロが大前提だったので、「Ⅱ」のシステムをそのまま持ってくるわけにいかず、相当量プログラムを組み直しています。見た目はあんまり変わらないんで、使いまわしで楽してるように見られちゃうのがくやしいですが。

プログラミングディレクター　**田口 泰宏**

―― システム関連の話とか、ちょっと聞かせてもらえませんか？

高橋　うーん、まだズバリ言えないけど、ゲーム始める前に選ぶことが多くなったかな？

田口　バックアップRAMカートリッジがあると、いいことがあるんじゃないかな。もちろん、なくてもセーブはできますけど。

高橋　まあ、そういった部分は今後お見せできると思います。

ちょっと辛口な魅力 時代は格闘ゲーム

―― 『CD』の魅力っていうのは、どんな部分にあるんですか？

高橋　『シャイニング・フォース』って、とにかく戦闘がおもしろい、というゲームですよね。『外伝』ってのは、そのおもしろさが純粋に楽しめるゲームとして作ったんですよ。そんな戦闘が、CDならではの迫力とボリュームで楽しめるっていうのが、一番大きい魅力かな。

―― 戦闘はやっぱり難しめになるんですか？

高橋　MEGA-CDのユーザー層を考えると、やっぱり戦闘で、ある程度以上の手応えがないと納得できないだろうと思って作ってます。だからといって、ひたすら厳しいだけってのも『シャイニング・フォース』らしくないけど。

―― 『CD』として開発するときに何か狙ったこととか、ないですか？

高橋　僕の考えでは、シミュレーションRPGがめざす方向性ってのは対戦格闘アクションだと思う。最近のブームで、いろんな格闘ものが登場してるけど、キャラクタに人間性を感じさせてくれるだけの演出をしているゲームは、やっぱりおもしろい。そういう要素を取り入れられれば、と考えてやってみた部分が、『CD』のどこかに入ってますよ。そのあたりはユーザーの方がプレイした中で、感じとってほしいです。

こんな感じでインタビューは終了。ちょっとのぞいた開発室では、すでにゲームが動き始めていた…。

NEW SPECIAL 3

CDからあふれだす超ボリュームRPGの追っかけ続報！

メガドライブとゲームギアとで2作ずつ発売され好評だったRPG『シャイニング・フォース』。メディアをMEGA-CDに移しての最新作の開発も着々と進行している。ゲームギア版のシナリオから超パワーアップする『CD』の最新情報を見てくれ！

シャイニング・フォースCD
SHINING FORCE CD

発売予定日	7月	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	未定	その他の機能	――――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	80%(4月18日現在)

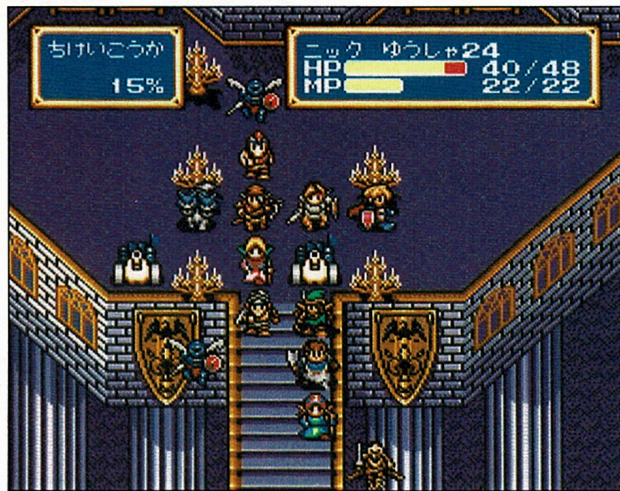
単なる移植とは呼べない『CD』のパワーアップ度を見よ！

シミュレーションRPGで、いまやメガドライブの顔の一つとも言える「シャイニング・フォース」シリーズ。ゲームギア版の「外伝 遠征・邪神の国へ」「外伝II 邪神の覚醒(めざめ)」の移植となるのが、この「CD」だ。もちろん移植とはいってもハードの性能を極限まで使用、全てがパワーアップしたものになっている。

戦闘シーンなどのグラフィックはもちろんグレードアップ、コンピュータの思考なども「II」から改良、進化している。このように充実したぼう大なデータを、極力アクセスを感じず、ストレスのないプレイ感を楽しめる。さらに、CD-ROMならではの豪華なサウンド、壮大なドラマを語るビジュアルなどは期待通りのものだ。

◆戦闘が中心の『外伝』2作をパワーアップ移植したのが「CD」。グラフィックもより鮮やかかつ派手に

※画面は開発中のものです。

『メガドライブ FAN』1994 年 6 月号掲載

システムがとことんパワーアップ！『CD』の新機軸をチェックする

先月の第１報では、あまりシステム的な部分を紹介していなかったが、もちろんシステム関連でも様々な改良が施されていて、プレイ感覚も変わっている。

ゲーム全体の基本的な構成は、移植の元であるゲームギア版と変わらないが、戦闘への出発点になる「本陣」でのコマンドが、一部新しいものになったのだ。

本陣での新コマンド「なかま」とは？

メガドライブ版2作とは違う、『外伝』独自の要素が本陣システムだ。本陣自体は第１作にもあったが『外伝』での本陣は、それに教会とショップを足したものだ。

本陣の役割に変わりはないが、キャラクタに関する新コマンド、その名も「なかま」が新登場した。

手を握り合うこのコマンドこそ…

「なかま」のサブコマンド

『シャイニング・フォース』のコマンドには、「もちもの」コマンドのように、さらにもう１段階のコマンド選択になるタイプがある。ゲームギア版での「いれかえ」に代わって登場する「なかま」コマンドもこのタイプだ。選択後さらに「こうたい」「ステータス」「はなす」「オート」のコマンドを選択することになるのだ。

その①「こうたい」

戦闘に参加するキャラクタたちを「交替」させることができるコマンド。ゲームギアにもともとあった「いれかえ」と同じコマンド。キャラクタのステータスが表示され、その中から交替するキャラクタを選ぶ。１回の戦闘に参加できる人数には限りがあるので、仲間が増えてからはこのコマンドにお世話になることも多いはず。

その②「ステータス」

各キャラクタの詳しい「ステータス」を見るためのコマンド。選択すると、簡単なステータスのみが書かれた部隊表が表示される。さらにキャラクタを選んで、HPや覚えている魔法の種類や所有しているアイテムなどの、さらに詳しい情報を見ることができる。基本中の基本であるコマンドだ。

アピスのステータス。基本的には『II』の表示と変わっていない

その③「はなす」

本陣で仲間たちと「話す」コマンド。容量の都合か、ゲームギアにはまったくなかったもの。別にCDだからといって音声が出るわけではないが、それぞれのキャラクタの性格にあわせたおしゃべりをしてくれる。攻略に役立つ話が聞けるかどうかは不明だが、各キャラの話は一度は聞いておきたい。

ナターシャの話。顔グラフィックもあいまってキャラクタの魅力倍増

データセーブは？

RPGといえば、データの保存は欠かせない。『シャイニング・フォース』シリーズでは、ゲーム開始時に女の子に本を読んで聞かせるという形で（『II』では趣向が違う）、保存しているデータを読み出し、ゲームを再開することができる。

もちろんこの『CD』でもその部分に変更はないが、残念ながらMEGA-CD本体だけでは、女の子が言うところの１冊分のデータしか保存できない。より多くのデータ保存が必要な場合は、別売りの「バックアップRAMカートリッジ」を使えば、さらに多くのデータが保存可能。

ゲームギア版

ゲーム開始時の女の子はちょっぴりロリーに変更。うーん、読んであげたい♡

その④「オート」

仲間のキャラクタの操作をコンピュータに担当させて「オート」にするコマンド。『II』の隠しコマンドにあった機能の改良バージョンだ。もちろん主人公は自分で操作しなければならないが、それ以外の全ての仲間から自由に選んでオートにしてしまえる。戦闘に重点を置いた『外伝』の楽しみを、よりバラエティに富ませる。

難易度が高いマップにオートのキャラクタを投入すると、意外な活路が開ける…かもしれない。

軍師ロウがでてくるオートの指示。しかし、本当の軍師はキミだ

オートにしてもゲームはサクサク進行する。重くはならないのだ

オートのキャラにはハートがつきます

キャラクタの性格も把握しておこう

限界に挑戦？メッセージ速度

今までのシリーズ4作では、戦闘時のサブコマンドとして変更ができたメッセージ設定。『CD』では、表示速度の4段階からの選択と、メッセージのON・OFFが本陣でも決定できるようになった。

表示最速の4は、開発スタッフ内で「ターボモード」と呼ばれ、戦闘中の画面スクロールやカーソル移動、ウィンドウ開閉などが速い。

動態視力を鍛えようという人にはオススメ、とは開発スタッフの話

キャラクタに生命を吹き込む もりだくさんのグラフィック

もともと『外伝』はゲームギア版だったため、解像度の低さからくるドットの大きさ、液晶画面での見やすさを考えた色使いや描き込みから、絵的にはシンプルなものとなっていた。これらの要素はTVモニタに写すMEGA-CDでは全く関係ないので、それだけでも鑑賞に耐えうるグラフィックに描き換えられたのだ。

魔力的なのは派手な画面効果を使った魔法グラフィックだけじゃない

本陣でのパーティもイカス

本陣で登場する場所選択用のカーソル替わりのパーティだ。人数などもしっかり変わり、パーティを実感できるうれしいグラフィックになっている

戦闘マップが表している情報を把握しろ

この『CD』に登場するマップは、全て戦闘時のもののみ。戦闘の楽しさのみを追求する、というコンセプトで作られた『外伝』のマップは、地形構成や敵配置などに凝ったもの。そういった要素をじっくりチェックするときでも、鮮やかなグラフィックが飽きさせない。それらの地形をキチンと確認して、万全の準備としよう。

高台に散開するドワーフ。段差は階段を使ってしか昇り降りできない

階段は狭い

『遠征・邪神の国へ』で、序盤の壁となるマップ。立体構成になっている巨大な砦なので、はしごの部分で渋滞し、敵に狙い撃ちされることはないように

暗くて見えない

『邪神の覚醒』の終盤のマップ。見える範囲が非常に狭く、カーソルを動かして地形や敵の動きをしっかり確認する必要がある

魔法の画面効果も健在

スパーク level 2

青白い閃光を放つ稲妻を落とす魔法「スパーク」。MPの消費量がかなり多いが、その威力はさすがにすさまじいものがあるのだ

フリーズ level 2

氷の竜巻を起こし、敵を凍りつかせてしまう魔法「フリーズ」。もちろんこの魔法に限らないが、敵も強力な魔法を使ってくるのでたまらない

戦闘画面の背景だって手抜きナシ

前述した通り、『CD』の基本は戦闘。そして戦闘の華といえばアニメーション効果ビシバシの戦闘画面だ。各種の魔法はもちろん、剣やオノをふりおろしたり、弓を射ったりするアクションが繰り広げられる様は、『シャイニング・フォース』シリーズの大きな魅力の1つと言えるだろう。

そして、その派手なアニメーションを支える背景グラフィックも見逃せない。様々な戦闘マップの地形や夜間といった要素に合わせ、手抜きのないものになっている。

夜間戦闘マップでの背景を見てくれ。満月が輝くさまが美しい

こちらも同じく夜間戦闘。そびえ立つ巨木の木目は要チェックだ

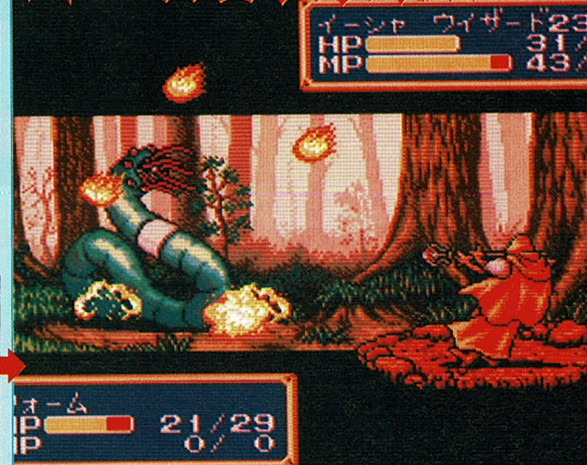
これも夜間戦闘。草原のマップで、ここは少し地形効果も高い茂みの部分だ。この茂みもなかなか

ヒール level 3

傷ついた味方の体力を回復させる魔法「ヒール」。妖精たちの力をわけてもらって治療をする魔法で、レベル1でも重宝する。レベルアップすると、直せる体力の値が大きくなる。また、レベル3ともなると、妖精も2人出現して、2人がかりで体力回復してくれる

ブレイズ level 2

敵の頭上から炎の雨を降らせる魔法「ブレイズ」。レベル2を唱えるイーシャのアニメーションを連続カットで紹介！ 醜悪な虫型モンスター「ウォーム」に対して、炎の魔法を唱えるウィザードのイーシャ。両手で持ったロッドを中空にかかげて、勢いよくウォームに向けてロッドを振り下ろす。その瞬間に周囲の空間は赤熱して歪み、無数の炎がモンスターめがけて降り注ぐ！ この魔法はウィザードならレベル1ですでに覚えているので、序盤からガンガン使っていける。ゾンビ系の敵には、特に有効だ

しゃく熱の炎が乱れ飛ぶ！

開発続く㈱ソニックにて高橋秀五氏に再び聞く！

先月に続き、このゲームを開発している(株)ソニックのプロデューサー高橋秀五氏にインタビューを行った。また、気分ははやくも次回作になっている、プログラミングディレクター田口泰宏氏にも飛び入りしてもらっている。

オートコマンドとは？

──まずは今月新しく公開されたなかまコマンド、特にオートコマンドに関してお聞きしたいのですが。

高橋 ええ。メガドライブ版『II』では隠しコマンドであった機能を改良して、通常のコマンドに組み込んだのが「オート」です。元々は開発段階でのデバッグ用のプログラムだったんですよ。で、スタッフ内でもかなりハマったりして、単なるデバッグだけで終わらすのももったいない、ということで『II』ではサービス的な意味でつけました。

──さらに、それを通常のゲーム時で選べるようにしたのが「オート」。

高橋 やはり、ゲームシステムのなかに組み込むとなると、それなりに個々のキャラクタが賢くみえるように動かさなきゃならないんで、そういった部分はなかなか大変ですよ。

──どういう感じで作ったのですか。

高橋 『シャイニング・フォース』の戦闘ってのは、ユーザー1人1人の戦い方がありますんで、それをうまくフォローするようにしなければならない。突撃する切り込み隊長がいたり、壁になる親衛隊がいたり。実際、敵側でもそういう役割分担で攻めてくるので、最低その程度はクリアしなくちゃいけませんね。もちろん、行動が単調じゃおもしろくないんで、バラエティ持たせたりとか。ようはAIなんですけど、よくあるターン式RPGに比べて、しなくちゃいけないことが多い。まず地形を見て移動することから始まるし、その戦い方のいかんで、1バトル自体の勝敗に影響が出ることもあるんで。いろいろ苦労しましたので、ぜひともオートを活用してほしいです。

スピーディなプレイ感

──オートのせいで処理が遅くなるとかして、テンポが悪くなっちゃうとか、そういうことはないですか？

◎先月号で公開された謎のマップ。その正体は…来月号を待て(笑)

高橋 それはないですよ。『CD』は気持ち良く戦闘を楽しむためのゲームなので、データの読み込みとかも戦闘中にはないし。メッセージスピードを4にして、主人公以外の全員をオートにしたら、もう何がなんだかわからないかも。

──戦闘アニメのOFFとかは？

高橋 いや、それはないです。これが一番の見せ場ですんで、あえてそういう機能はつけていません。演出とかも力入れてるし、ほかの部分でスピードUPしてるから大丈夫です。

謎の新要素とは？

──MEGA-CDならではのプラスアルファ部分に関して、何か。

高橋 オーディオ面では、CDの音を使ったり、効果音もPCMを使った迫力ものです。ビジュアル面は…。

──アニメがあるとか？

高橋 いえ、それはないですし、各キャラがしゃべる、ということもありません。ただし、何らかの形でビジュアルは入る予定です。

──あとは謎のマップですが…。

高橋 それに関しては来月のお楽しみです(笑)。いろいろ用意してるので、こうご期待ということで。

開発進行状況を聞く

──現在の開発作業はどういった段階ですか？

高橋 だいたいの作業は終了していまして、最終的なバランス調整くらいですね。どのくらいの難易度に持っていこうかな、というところを考えてます。MEGA-CDなので、ユーザーはどの程度の歯ごたえを求めているのかな、というのを細かく微調整します。

──やはり『II』よりは手ごわい。

高橋 いままでの『フォース』が10手くらいまちがえても勝てたのが、2手くらいのまちがいで…とか。オートも活用して、存分に戦闘を楽しんでもらえますよ。

──田口さんの担当作業はほとんど終わったそうですね。

田口 ええ、明日に本番の録音がありまして、それとの調整をするだけですね。

──おつかれさまでした。

田口 いえいえ。まだこれから大変なみなさんもいますので(笑)。

PROJECT 2

2本の『外伝』と新シナリオとが満載
シャイニング・フォースCD

発売予定日	7月22日	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	——
メディア（容量）	CD-ROM	現在の開発状況	80%（5月18日現在）

セガの各ゲーム機で発売された人気RPGシリーズ『シャイニング・フォース』。メガドライブで出た第1作から20年後、の設定のゲームギア版『外伝』の移殖版が、この『CD』だ。『外伝』2作に新シナリオを加えたボリューム満点の1作となっている。

『外伝』『外伝II』に続く新たな物語 『CD』オリジナルの新マップが登場！

このゲームが初公開されたのが2ヵ月前。その段階で「謎のマップ」と称した2枚の画面写真があった。その正体がついに判明／

『外伝Ⅱ』の後日談として「シナリオⅢ」は始まる。ニックを主人公に、メイフェアとテディ以外の全キャラクタが仲間になるのだ。

遠征・邪神の国へ

○邪悪な神を信奉する国からの使者によって、女王は覚めることのない眠りに落ちる…

○剣士ニックら新生シャイニング・フォースは、サイプレスをめざして進撃

邪神の覚醒（めざめ）

○邪神討伐軍の遠征のスキをつかれて奪われた「覇邪の剣」を取り戻すべく出陣する

○剣士シュウたちの戦いは、邪神イ・オムを倒すその日まで続くのだ

ニック

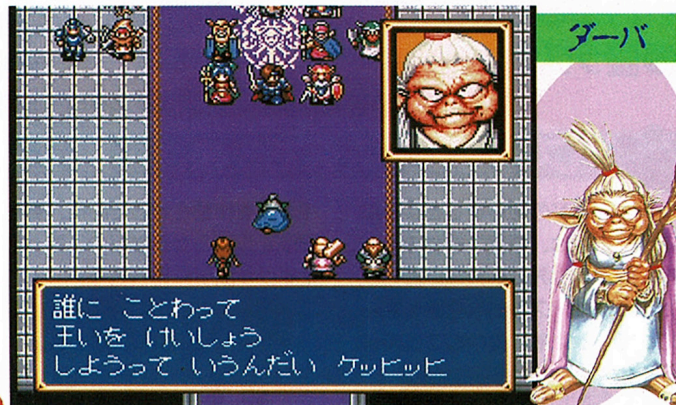
○ニックを主人公にした新たな戦いが始まる

ニックの王位継承式のとき 謎の老婆「ダーバ」が現れる…

『邪神の覚醒』での戦いを終え、それぞれの国に帰った新生シャイニング・フォースの面々。そんな彼らが、ニックの王位継承のお祝いに集まることになった。

そこに即位式の招待状を持たない謎の老婆が現れ、物語が始まる。

○みんなが集まったが…

ダーバ

○自称「ただ長生きしているだけが取り柄」の老婆。しかし、ただ者ではない

ダーバの館へ乗り込む！

即位式の場からアンリの姿を消してしまった老婆ダーバは「アンリを救いだせるならば、ニックを正式な王として認めよう。そのためには、わしの館まで来い」と言い残して消えてしまう。

ダーバの館の入口へと来た一行。そこは不気味な墓場になっていて、ゾンビやアンデッドといった敵が出現する。新たな戦いの火ぶたが、今切って落とされた／

○不気味な墓場のむこうが、めざすダーバの館。ジャマな敵はけちらせ

○ダバボーンの攻撃がニックを襲う

○ダバピクシーとの激しい空中戦だ

「ダバ」という名前を冠したモンスターたちを撃破し、ダーバの館内へと突入するシャイニング・フォース。館の中には、さまざまな部屋と敵が、一行を待ち受ける。

墓場での戦い!!

○墓場での戦いは前哨戦にすぎない。ダーバの館の中こそが、真の敵地だ

『メガドライブFAN』1994年7月号掲載

酒呑み軍との戦闘

館の中の一室は、さながら酒場か、宴会場か、といったふう。中央の赤いじゅうたんの上にいる人物こそ、この部屋の主チューラオ。酒をのむほど強くなる、などと豪語するオヤジだが、手下全てが敵となるわけではない。酒に夢中になって戦いに参加しないなまけ者あり、酔いつぶれて寝てるヤツあり、といった具合。しかし「ほろよいドワーフ」など、ふざけた名前の敵でも、決してあなどれない強さの持ち主だ。チューラオも、炎を吹き出して襲いかかってくる。

⬅寝てるヤツなど、いろいろいるのだ

⬆こいつがこの宴会場の幹事。ただの酔っぱらいじゃないゾ

⬅ボスらしい派手な攻撃をしてくる。炎のもとは、やはりお酒らしい

日本風の部屋と美女と「ハレハレ」と

同じ館の中とも思えない、純和風の部屋で、古風な美女の集団と出会うニックたち。「ハレハレ」なる「おげれつ（メイフェア談）」行為を申し込み、なおかつ「本当の姿を見てほしい」とせまるキサラギとは一体…？と言ってみたものの、やっぱり敵らしい。くのいち風ないでたちで襲いかかる美女たち、そして「ハレハレ」の全貌や、いかに？

⬅ハレハレ、その甘美な響きに彼は…

⬅艶やかな日本風の謎の美女。なかなかステキなお姿ですが

キサラギ

あなたに 私の
ほんとうの すがたを
見て ほ・し・い・の!

⬅本当の姿っ！ ドキドキ♡

⬆さつきとの戦い。美女だからとあなどっていると、大火傷しちゃうぞ

さらに戦いは続く…

新シナリオの画面はこれで全部だが、まだまだ戦いの場はありそう。イラストのみ発表のコイツも、どこかに登場するハズだ。

ブルドー

難易度設定がある

この「CD」では、ゲーム開始時に難易度設定を4段階から選ぶことができる。「Ⅱ」ではゲームクリア後、おまけ的に選べたものが、今回は標準設定になっているのだ。「普通」「ほどほど」「難しい」までの3段階は、敵の思考がより凶悪になっていき、最強の「極悪」では、敵のAT（攻撃力）が強化されるのだ。まさに、ゲームが4回楽しめるようになっているわけ。楽しい、かどうかは微妙だけど（笑）。

⬅まずは普通から…

⬅難易度ごとのコメントが聞けちゃう

いよいよ開発も大詰め！ 特別インタビュー

恒例のソニック開発インタビュー。今回は引っ越し直後（同じビル内でのフロア変更）の同社で、次世代機への展望に燃えている昨今の、おなじみ高橋秀五氏にお相手願った。

テーマはおちゃらけ

――まずは、開発状況から…。

「マスターアップしました。調整も納得いくまでやりこみましたので、バッチリです」

――それでは、とうとう発表となった「シナリオ3」についてですが…。

「最初にセガさんからMEGA-CD版で出すという話が来たときは、『外伝』の移植だけでいいという話だったんです。もちろん、これも新作なみの労力を注いだものですけど、やはり「新しいものをつくる」ことが求められていると思いまして、シナリオ3が生まれました」

――けっこう雰囲気変わってますね。

「テーマは『おちゃらけ』です（笑）。もちろん本筋はシリアスなんですけど、全体的なトーンがそう。いままでにも小出しにはあったけど、こんなに大々的にやっちゃうのはシリーズ初ですね。基本的は王道ですけど、中身はお楽しみ満載。ファンの方にも納得できる範囲で『ハレハレ』とか、いろいろやっています」

――まさに「おちゃらけ」ですか。

「おちゃらけ以外にも、いろいろなしかけがあるので。マップは当然描きおろしですし。「Ⅱ」を作って、こういうのもできるんだっていうノウハウをつぎこんだ自信作です」

――かなり力が入ってますよね。

「シナリオ3があってこその『CD』です。これがメインで、『外伝』『外伝Ⅱ』はおまけ」

――それから難易度設定ですが…。

「前作の「Ⅱ」では裏モードだったものですが、今回は標準装備です。難易度もじっくりと煮詰めまして、極悪度UP！です。でも、本当は8段階の難易度だったんですよ」

――とてつもないですね。

「思考用に予定していたプログラムのサイズから2バイトしか余らなかったので、残念ながらゲームには入りませんでしたけれど」

――まさにCDの限界に迫る。

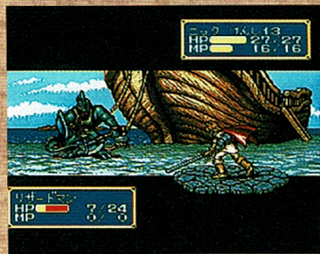
「ただの移植じゃない。『シャイニング・フォース』の集大成です。絶対に損はさせません」

⬅開発終了。発売まではもう少し

発売予定日	7月22日	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円（税別）	その他の機能	――――
メディア（容量）	CD-ROM	現在の開発状況	100%

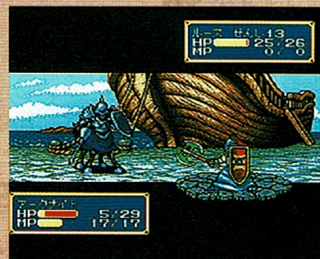
いよいよ発売間近となった『シャイニング・フォースCD』を、マップと各キャラクタの成長データを中心に攻略!!

マップとキャラクタデータで シナリオ1を攻略!!

ゲームギア版の「外伝Ⅰ」と「Ⅱ」をひとつにまとめて、さらに新しいシナリオを追加した、この『シャイニング・フォースCD』。今回は、シナリオ1「遠征・邪神の国へ」の第三章のバトル13までを、マップにおすすめ進行ルートをつけて攻略。また、各キャラクタの成長データ、魔法一覧表など、役に立つことうけあいだ。

長く過酷な旅のおともに、今回の攻略をぜひ役立ててネ

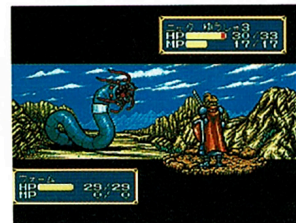
7つのポイントをおさえて勝つ!!

シミュレーション色が強いこのゲームでは、キャラクタの動かしかた次第で戦局が大きく変わってくる。敵は、味方の動きに対応した動きをしてくるので、ただやみくもにプレイしているだけでは、勝つことは難しいというわけだ。ここでは、戦いを有利に進めるための、最後まで使える基本的な戦術を7つの項目に分けて紹介する。実際にゲームを始めるまえに、ぜひ読んでもらいたい。

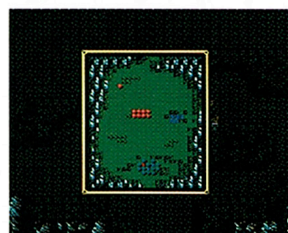
自分なりの戦略をたてるのも楽しいぞ。レッツトライ!!

どのキャラクタで倒そうか、なんて考えるだけでワクワクするよ

地形全体を把握せよ

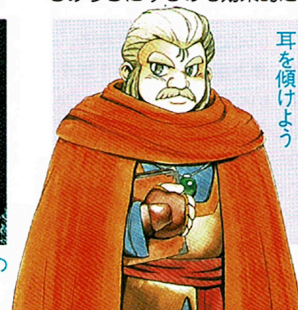
まず、キャラクタを動かす前に、マップ全体を見ておおまかな作戦をたててみるといいだろう。たとえば、せまく入り組んだマップでは、防御力の高いキャラクタを盾にして、後ろに魔法や弓を使うキャラクタを配置して進んでいく、といった攻め方が考えられる。地形効果によって、敵の攻撃を回避できる確率がアップするので、そういった要素も頭に入れて戦略を練るのも重要だ。

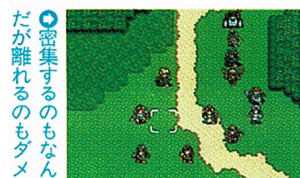
戦闘開始前には、必ず地形全体をチェックしておこう

地形効果を利用すれば、戦闘も楽に進められる

敵軍の位置を確認、進攻ルートを決定!!

次に敵軍のキャラクタの配置場所を確認しよう。登場する敵キャラクタは、ほとんどの場合3人（匹）くらいの編隊を組んで分散している。ボスキャラの位置や、それらの編隊の攻撃力、どんな攻撃（毒などの特殊攻撃や魔法など）を仕掛けてくるのかなどを確認して、それをもとに比較的手薄なところから攻めていくようにする。場合によっては、ふたてに分かれてはさみうちにするのも効果的だ。

全体マップを呼び出して、敵の位置などを確認しておこう

軍師の言葉にも耳を傾けよう

『メガドライブ FAN』1994 年 8 月号掲載

配置場所を考えよう

基本としては、攻撃力、防御力の強いキャラクタを前に出して、弓や魔法を使う、比較的防御力が低いキャラクタで後方支援、といった陣形を組んで進んでいく。ここで注意したいのは、あまり密集しないように配置すること。せまい場所で身動きができなくなったり、集団魔法のエジキになってしまうからだ。

密集するのもなんだが離れるのもダメ

何人かのグループに分けるのも大切

直接攻撃と間接攻撃

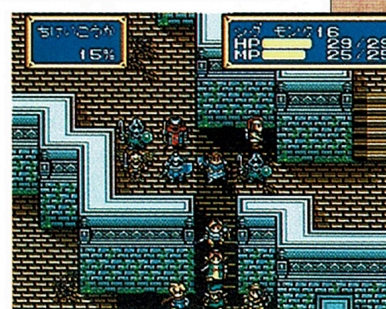
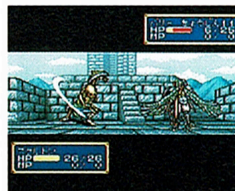
攻撃の方法は、剣や斧などで敵に隣接して攻撃する直接攻撃と、弓や魔法などで、敵から少し離れたところから攻撃する間接攻撃の2種類。直接攻撃だと敵からの反撃を受けることがあるが、間接攻撃はその心配がない(ただし、アーチャー系のキャラクタは反撃してくる場合がある)。また、ナイト系のキャラクタは、装備する武器によって間接攻撃ができるようになる。魔法は直接、間接の両方の攻撃が可能だ。ほとんどのキャラクタは直接攻撃だが、間接攻撃をうまく使えば戦いを比較的楽に進めることができる。たとえば、せまい地形で敵、味方が密集して動けない時には、直接攻撃と間接攻撃で連続攻撃を仕掛けて、突破口を開く。直接攻撃が前衛、間接攻撃が後衛といった陣形が基本だ。

魔法使いは後方から支援する

騎士は装備する武器によって間接攻撃も可

魔法は直接、間接両方の攻撃が可能。状況によって使い分けよう

引き際が肝心

始めたばかりで慣れないうちは、味方のキャラクタが結構死んでしまう。そういう場合は、戦略に何らかの落ち度があったからだろう。そのままそのマップをクリアしてもいいが、そんなやり方をしていると、キャラクタのレベルにばらつきが出てきてバランスの悪いパーティになってしまう。いったん戻って、買い忘れた武器やアイテムの補充、キャラクタの入れ替えで体制を立て直し、作戦を練り直して再度戦場に赴くのだ。

何度もやり直して経験値とお金を荒稼ぎするのもいいだろう

不利なときは、思い切って逃げるのもよい

本陣で仲間の蘇生や買い物をして、再挑戦

リターンで荒稼ぎ

敵が壊滅状態であっても、ボスキャラさえ残っていれば、リターンで何度でもそのマップをやり直すことができる。これを利用して自軍のキャラクタをガンガンレベルアップさせてしまおう。敵を倒せばお金も入ってくるので、買い物にも不自由しなくなる。当分は楽に進めることができるというわけだ。やりこめばいちばん最初のマップでいきなり転職する、なんてことも可能だ。

パーティ全体をバランスよく

ゲームを進めるとキャラクタのレベルにばらつきが出てくる。そうなると当然レベルの低いキャラクタは、死ぬ確率も上がってしまう。そんな時は、強いキャラクタで敵を瀕死の状態にして、レベルが低いものにとどめをさせるといいだろう。僧侶やモンクなどは、回復魔法を使っているだけで経験値が入るので、積極的に使おう。

極端に弱いキャラがいないかチェーック

敵の動きを予測しろ

戦いに勝利するためには、敵の動きを予測、誘導していき、自分に有利な状況を作り出して、各個撃破していくことが重要となる。敵部隊、また敵キャラクタ1体1体には、いくつかの行動パターンが存在している。基本的には、その行動パターンに従いながら行動しているというわけだ。この行動パターンさえ見極めてしまえば、敵の先手、裏をついた戦いが可能となる。単純な例として、プレイヤーが攻撃を受ける場合、狙われやすいキャラクタは決まってくる。そのキャラクタをオトリとして利用すれば、敵を孤立させることができる。また、ほとんどの敵は3人(匹)くらいの編隊で行動しており、ある一定の距離まで近づくとこちらに向かってくる。これを利用して敵を誘導し、味方の主力に誘い込んで袋だたきにしてしまおう。セコイかもしれないが、確実な方法だ。

敵のステータスも確認して、有利な戦略を考えよう

防御力が低いキャラは守ってア・ゲ・ル

狙われやすいキャラクタ

特に狙われやすいキャラは、だいたい右に挙げた3とおりの条件をもつものが、危ないようだ。注意せよ

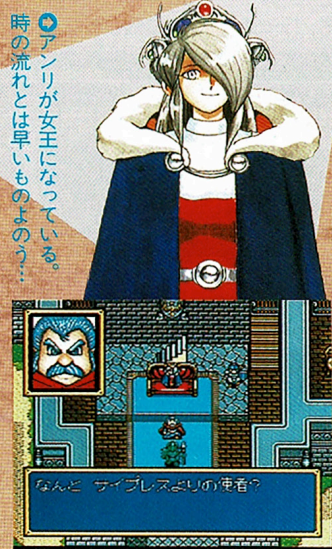
敵との距離が近い場合
残りHPが少ない主人公、魔導士など

～第一章～
2軍部隊の遠征

光の軍勢がダークドラゴンを封印してから20年。ガーディアナ王国はアンリ女王のもとで平和に統治されていた。そんなある日、ルーン大陸の軍事国家、サイプレスから、大神官ウォルドルが来訪した。そして、サイプレス王からの贈り物をアンリ女王に手渡した。だが、その箱を開けた女王は、魔法で永遠の眠りについてしまう。

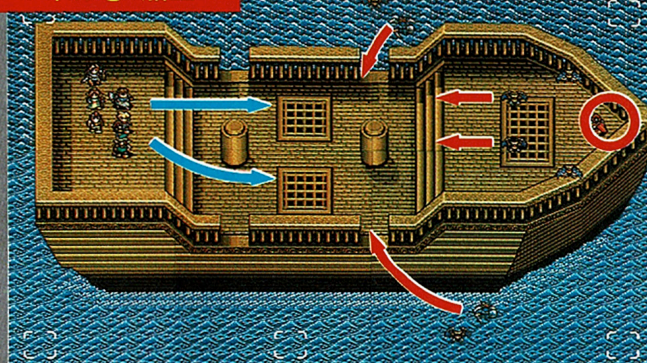
光の軍勢が集結

ウォルドルは、女王を救いたければ、サイプレスに忠誠を誓えという要求を残して去っていった。そして、女王をもとに戻すための遠征部隊が編成され、サイプレスに出陣する。だが、その先発隊の出陣から1ヵ月が過ぎ、とうとう連絡も途絶えてしまった。そこで、主人公ニックをリーダーとする第2陣が、女王を永遠の眠りから救うため、サイプレスに旅立った。

⇧アンリが女王になっている。時の流れとは早いものよのう…

⇧ある日、突然現れたサイプレスの使者。その目的とは？

⇧ウォルドルの罠によって、女王が大変なことに

⇧新生シャイニング・フォース出陣

バトル❶ 船上

出現モンスター
おおこうもり×6
インキュバス×2
ボス ダークメイジ

攻略のポイント

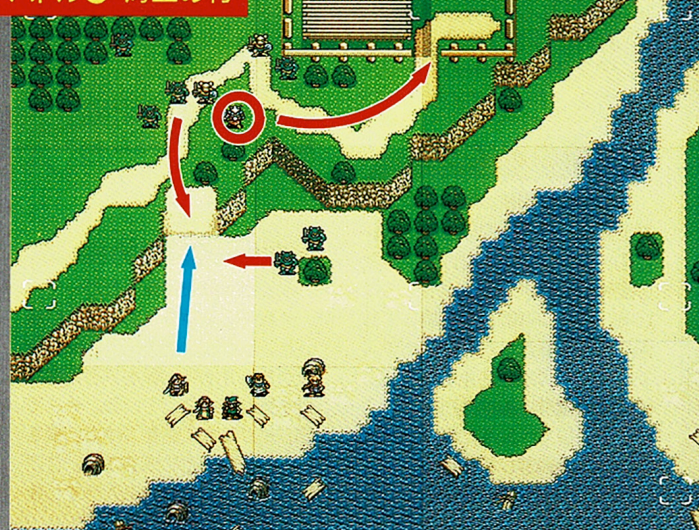
初戦は船上での戦い。ここは部隊を2つに分けて、上下2つのルートで進んでいこう。こちらの部隊もまだ弱いので、なるべくひとかたまりになって行動したほうがよい。そうして進んでいくと、船の中央あたりがメインのバトルフィールドとなる。まずは海上からおおこうもりとインキュバスがペアで襲ってくる。ここで注意したいのは、インキュバスが使うブレイズの魔法だ。くらうと体力が半分以上減ってしまうので要注意。速攻で倒そう。あとは部隊を合流させ、ダークメイジを取り囲んで集中攻撃すればいい。

⇧部隊を2つに分けて、各個撃破していけば、怖い相手ではない

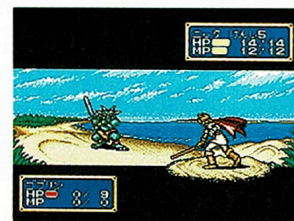
イベント

アンリ女王を救うために、ガーディアナの2軍部隊は船で一路、サイプレスに向かっていた。その時、突然光る物体が近づいてきた。その光の正体はダークメイジ率いるサイプレスの部隊だった。敵はガーディアナの2軍部隊がどんなものか、偵察に来たようだ。ボスのダークメイジを倒すと死に際に自爆して船を破壊、一行は海に投げ出されてしまう。

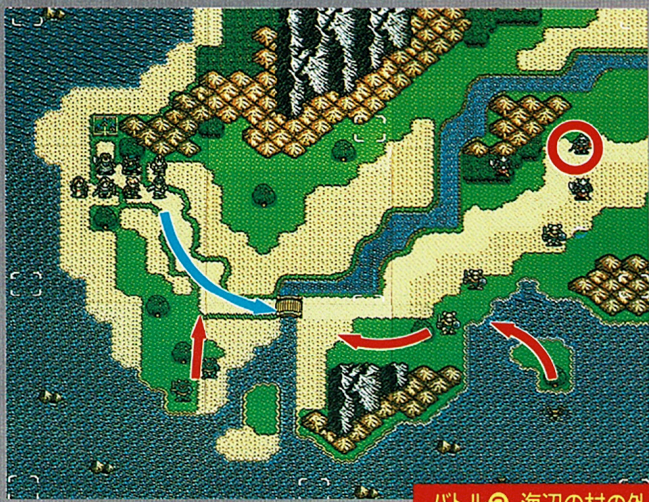
バトル❷ 海上の村

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルートを示しています。

出現モンスター
ゴブリン×6
スケイプン×2
ボス ドワーフ

攻略のポイント

流れ着いた一行はアイテムを全部失っている。足もとに散らばる樽や船の破片を調べてみよう。樽の中には薬草。破片を調べると、とりあえず武器になりそうなものが見つかるだろう。ルートは一本道で、草原へ続く通路あたりで敵と接触するだろう。防御力の高いキャラクタを前に出して、魔法で後方から支援しつつ、ジリジリと攻めていこう。あとは村の入口に逃げたボスを袋だたきだ。

⇧バトル1より敵は弱いので、楽勝、楽勝。貧弱ゥゥ～

イベント

浜辺に流れ着いたニックたちは、みんなの無事を確認する。そこで一行は、モンスターが騒いでいるのに気づく。いままさに娘が襲われようとしているのだ。敵を撃滅すると、娘の兄である、モンクのクレイが登場、仲間になる。

バトル❸ 海辺の村の外

出現モンスター

ゴブリン×2
スケイプン×3
ドワーフ×2
おおこうもり×2
ボス サイプレスナイト

攻略のポイント

まずは下にいるゴブリンを引きつけて倒す。そして、強いキャラクタを前に出して、橋に詰まらないよう進んでいこう。橋を越えたところの、山の上あたりがおもなバトルフィールドとなる。ここで注意したいのがおおこうもり。特殊攻撃で眠らされてしまうとやっかいだ。とくに密集した状態で眠らせられると、全員の動きにひびいてくるので、優先して倒したい。スケイプンを倒すと守りのミルク、おおこうもりがはやてのチキン、サイプレスナイトはブロンズランスをそれぞれ落とすこともある。

イベント

敵の突然の来襲で船を失い、サイプレスまでの足を絶たれた一行は、なんとかして船を入手しようと、サイプレス軍が待ち受ける砦を目指す。しかし、すでに一行がこの島に流れ着いていることが知れ渡っており、村の外には敵の部隊が待ち構えていた。

ここから参戦するバリー。地形をものともしない移動力が魅力だ

攻略のポイント

ここでは部隊を右と下に分けてみよう。敵は中央下に集まるので、ダークメイジとインキュバスの魔法攻撃に注意しつつ、はさみうちにする。ブラスローダーは近づかないと動かないので、後でゆっくり倒そう。宝箱はミドルソード。インキュバスはいだてんピーマン、デスアーチャーは鋼の矢を所持。

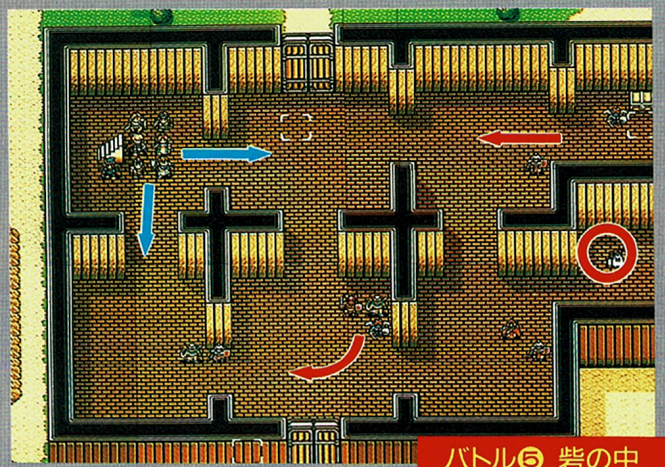
出現モンスター

サイプレスナイト×3
ラットマン×1
インキュバス×2
デスアーチャー×2
ダークメイジ×1
ボス ブラスローダー

イベント

ようやく砦の中に潜入し、敵を打ち倒したガーディアナ軍は、レジスタンスの鳥人、バリーと出会う。バリーはパーティに加わって、船でアスリート島まで導いてくれる。レジスタンスと接触しよう。

バトル❺ 砦の中

バトル❹ 砦の外

出現モンスター

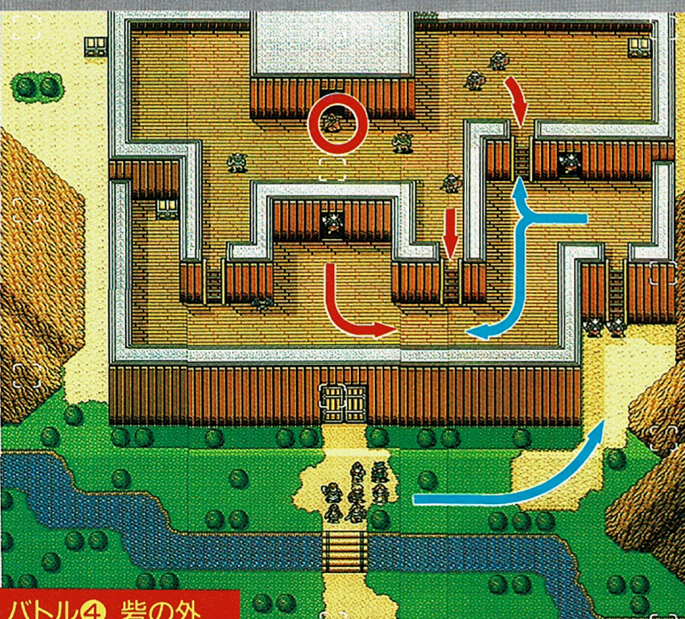
ドワーフ×?
サイプレスナイト×3
おおこうもり×1
デスアーチャー×2
ボス ダークメイジ

攻略のポイント

正面の扉は閉まっているので、右上のはしごから中に入る。はしごのドワーフと戦いながら、左上の宝箱を取るようにしよう。中にいるドワーフは倒しても倒しても出てくる。壁越しや階段でのデスアーチャーの攻撃に注意しつつ、少しずつ確実に敵を減らしていこう。そうして、丸裸になったボスをじっくり料理してやろう。ここでは力のワイン、元気のパン、薬草、ハンドアックスが手に入る。

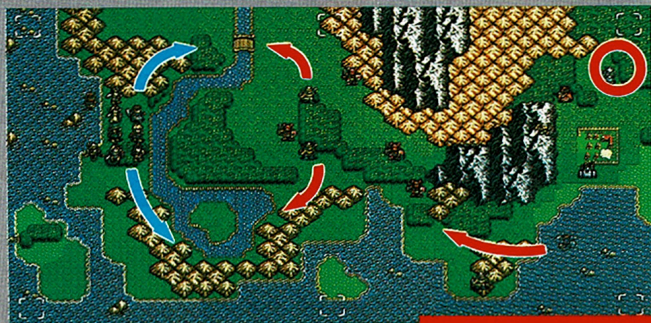
倒しても倒しても出てくるドワーフ。無視して進もう

イベント

敵の包囲網を突破したガーディアナ軍は、ようやく砦にたどり着いた。しかし、砦の前には跳ね橋がかかっており、橋を下ろさなければ通れなくなっている。そこでクレイがうまく話をつけて、橋を下ろさせることに成功する。ここを突破して、砦の中に入ってしまえば船はもう目前だ。

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルートを示しています。

～第二章～ サイプレスの秘密

砦での戦いのあと、レジスタンスのバリーと船でアスリート島に行くことになる。島に到着した一行は、レジスタンス狩りをおこなうサイプレス軍と接触。彼らは「何としてもあの方を見つけ闇に葬るのだ！」とやっきになっていた。

◎こんなところにもサイプレスの魔の手が…

バトル⑥ 上陸直後

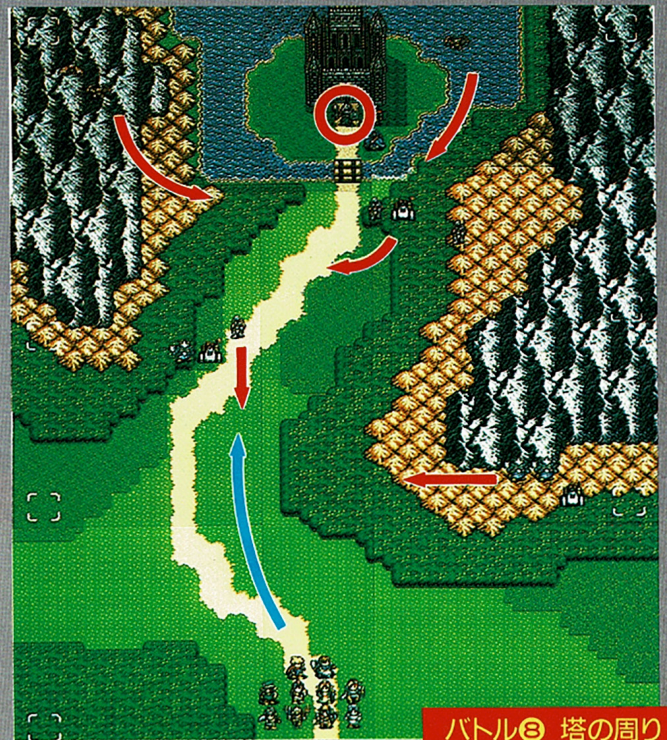
出現モンスター

ラットマン×4
インキュバス×1
ラットフライ×1
デスアーチャー×3
ブラスローダー×1
ダークメイジ×1
ボス ヘルソルジャー

イベント

サイプレス軍が探している人物を、先に探し出そうというロウの案で、一行は村へ急ぐが…。

攻略のポイント

上下ともにせまくなっているので、部隊を2つに分けて詰まらないように進もう。敵も分散するので、比較的簡単に突破できるはずだ。中央で合流したあと、山岳地帯を避けて下から村を目指す。ダークメイジの魔法と、移動力に優れたラットフライの特殊攻撃にさえ注意すれば、特に問題はない。敵を倒すと薬草が2つと毒消し草が手に入る。

バトル⑧ 塔の周り

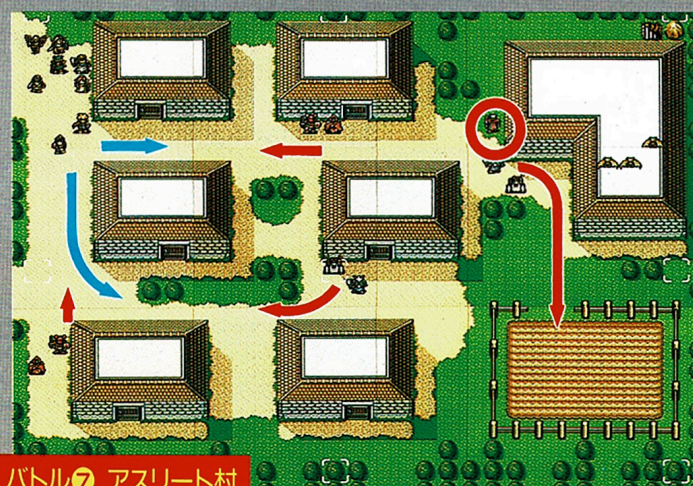
出現モンスター

ヘルソルジャー×3
ゾンビ×3
ラットフライ×3
ブラスローダー×3
マスターメイジ×1
プリースト×1
ボス スケルトン

イベント

島のはずれにそびえる塔は、サイプレスの四天王のひとり、バズーが守る塔である。乗り込め～。

攻略のポイント

ここは少しずつ進んで敵を引きつけながら、向かってくる敵を倒せばいい。ただし、塔のそばにいるマスターメイジには要注意。密集していると集団魔法のエジキになってしまう。さらに、ラットフライなどの敵から連続して攻撃されると、死んでしまう者も出てくる。ある程度の間隔をあけて配置して、おびき出して集中攻撃を仕掛けよう。ここでは元気のパンとスチールソードが入手できる。

バトル⑦ アスリート村

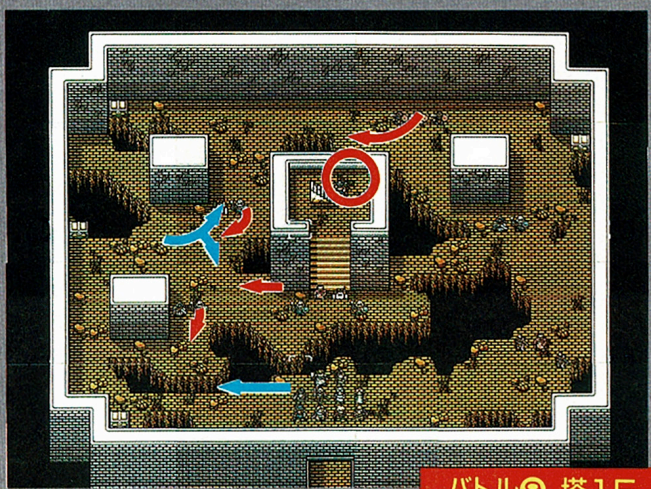
出現モンスター

ラットマン×2
ヘルソルジャー×2
ラットフライ×3
ブラスローダー×2
ダークメイジ×2
ボス プリースト

イベント

隠れていた村人が敵に見つかって村は騒然としていた。ガーディアナ軍の存在に気づいた敵は、戦闘を仕掛けてくる。戦いが終わるとレジスタンスのレンジャー、ストックと、元サイプレス大神官の娘、僧侶のメイフェアが加わる。

攻略のポイント

障害物が多い町の中では、動きづらくなる可能性がある。右と下に部隊を分けて進んでみよう。ボスとヘルソルジャー、ブラスローダーは、戦闘開始後すぐにマップ右下の柵の中に移動するので、後でゆっくり始末すればいい。ラットフライは、近づかないと動かないので後回し。あとは2人ずつの編隊なので、まず問題ない。これらを撃破して合流後、ラットフライをひきつけて倒し、ボスを倒す。といった手順で攻めよう。入手可能アイテムは、薬草×2、毒消し草、力のワイン、守りのミルクだ。

バトル⑨ 塔1F

出現モンスター

ゾンビ×2
スケルトン×5
ペガサスナイト×3
ブラスローダー×2
マスターメイジ×2
プリースト×2
ボス ヘルスナイパー

イベント

塔の中ではバズーが待ち受けており、強大な魔力で床を破壊してしまう。上にいるバズーを目指せ。

攻略のポイント

このマップは、全体的にせまく入り組んでいる。右まわりよりも、ここは最短距離をとって、左から宝箱を取りながら進もう。体力や防御力が高い者を盾に、間接攻撃で2段攻撃を仕掛けながら進んでいこう。ただし、あまり密集していると、マスターメイジが集団魔法で攻撃してくるので要注意。宝箱は、はやてのリング、パワースピア、バトルアックスだ。

出現モンスター

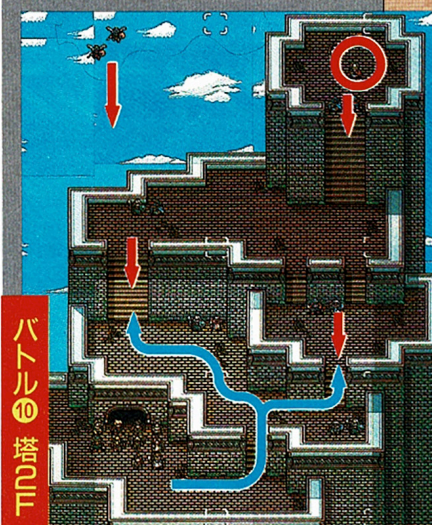
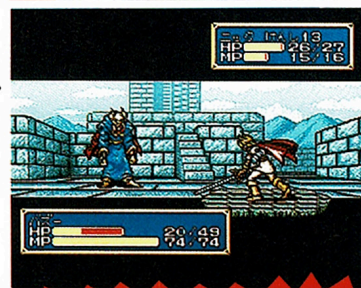
スケルトン×3
アークナイト×2
ペガサスナイト×3
ヘルスナイパー×2
マスターメイジ×2
プリースト×2
ボス バズー

バトル⑩ 塔2F

イベント

バズーとの決戦後、サイプレスが探していた人物が、ニックだということが判明する。そして、バズーに捕まっていた魔術師のイーシャが解放されて仲間に加わる。彼女の話で、ニックがなんとサイプレスの王子だということがわかってしまうのだ。

攻略のポイント

まず階段に進んで敵を倒す。ここで左右に部隊を分けて進み、敵を引きつけてから集中攻撃。これを繰り返して最上段に攻め入る。バズーだが、攻撃させるキャラクタの体力を一杯にしてさえいれば、一撃でやられることはない。ここでの入手アイテムは、守りの杖とアサルトシェルだ。

四天王バズー登場!!

～第三章～ サイプレス本土上陸

塔での戦闘後、ニックがサイプレスの王子だということが、みんなにバレてしまう。一行は、ニックに対して不信感を抱いたまま、サイプレス本土に上陸する。港についた一行は、アスリート島の漁師といつわって、ガーディアナ軍に対しての検問を逃れようとするが、ここでニックを知る人物が…。

⬆新しい仲間、イーシャによってもたらされた衝撃の事実。ウッソ～

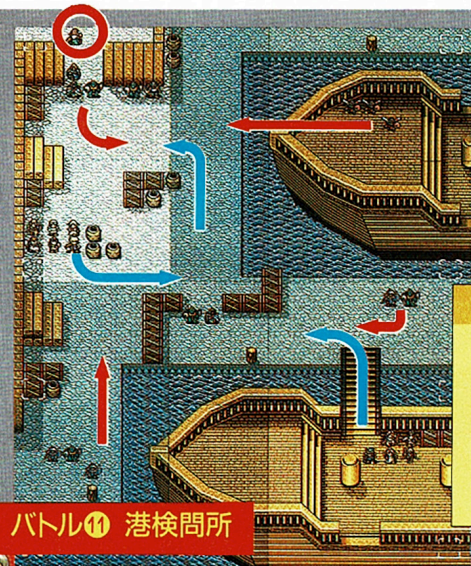
➡港の検問で、思わぬ人物が現れた。ピンチ

➡なんと、ニックがサイプレスの王子だったとは、ビックリ

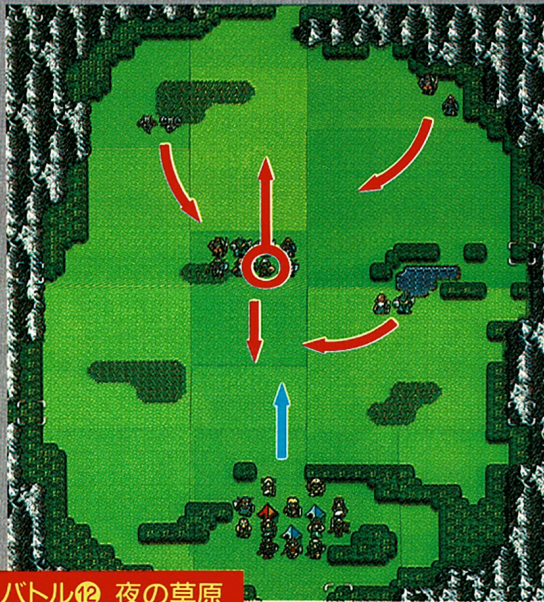
イベント

検問でニックの番になったその時、ニックの父である先代王をおとしいれた、叔父であるエドモンドが現れて正体がバレてしまう。

攻略のポイント

最初から部隊が2つに分かれているので、まずは近寄る敵を倒しながら、マップ中央あたりで合流しよう。そこから上に向かって前進するとペガサスナイトが寄ってくるので、少しさがって左側のマスターメイジの射程外で迎え撃とう。ボスには直接攻撃が有効だろう。

バトル⑪ 港検問所

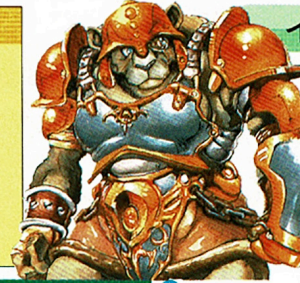
出現モンスター

アークナイト×3
リザートマン×5
ペガサスナイト×3
ヘルスナイパー×1
マスターメイジ×2
ビショップ×1

バトル⑫ 夜の草原

出現モンスター

アークナイト×2
リザードマン×3
ウォーム×3
ガーゴイル×2
ボウライダー×2
ソーサラー×2
ビショップ×2
ボス デッドリーボーン

イベント

港で獣人のテディが仲間になり、ニックの信用も戻った。見つからぬように夜を待って大平原を抜けようと試みるが、サイプレスのまちぶせにあい、戦闘となってしまう。

◆陣形を崩さぬようにかたまって進め

攻略のポイント

自軍が身を隠す場所がほとんどないので、部隊を分けずに、ひとかたまりになって進軍しよう。そして、近寄ってきた敵を各個撃破しながらマップ上部に逃げたボスを目指す。ちなみに、このマップのどこかに、魔法生物のドミンゴが隠れている。仲間にすれば、確実に戦力アップするぞ。

バトル⑬ 死の洞くつ

◆眠らされる前に集中砲火をあびせろ

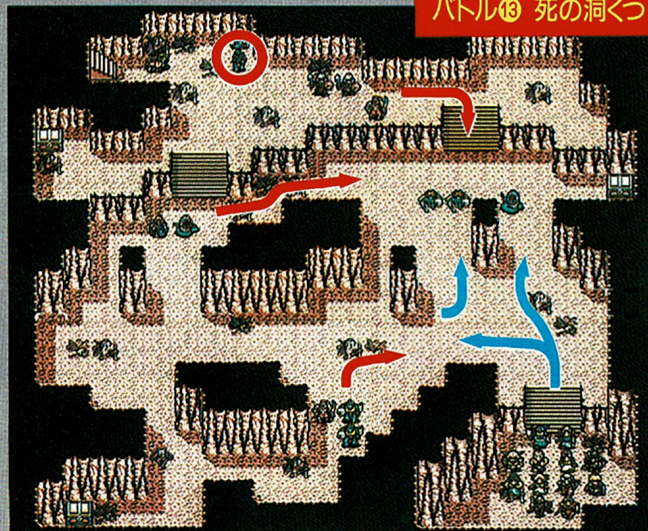
攻略のポイント

階段を上がったら、何人かを左下の宝箱を取りにいかせる。その部隊が帰ってくるまで、主力部隊はその場で待機しておこう。このマップは強敵ぞろいなので、あまり分散しないほうがいいのだ。宝箱はハルバートと必殺の剣だ。

イベント

一行は先発の遠征隊が全滅した死の洞くつに突入した。遠征隊の生き残り、騎士のカッシングがきのこに気をつけろと言う。戦いが終わるとカッシングが仲間に。

出現モンスター

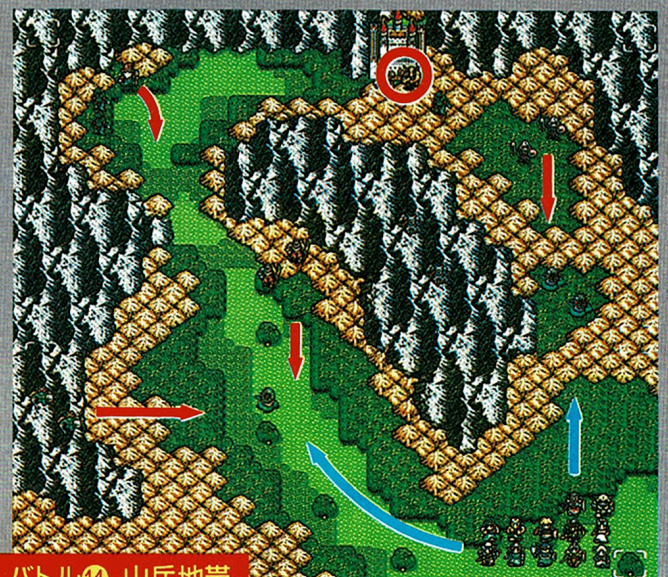
リザードマン×2
デッドリーボーン×2
マジカルマッシュ×5
ガーゴイル×1
イビルピクシー×2
ボウライダー×2
ソーサラー×1
ビショップ×1
ウォーム×2
ボス グール

イベント

カッシングの話だと、この先のガンドール要塞は、四天王のひとりが守っているらしい。また、先発隊の生き残りもいるらしい。

出現モンスター

ウォーム×3
デッドリーボーン×2
グール×3
ガーゴイル×2
イビルピクシー×2
ボウライダー×2
ビショップ×2
ボス ミノタウロス

攻略のポイント

地形効果を考えるなら右側のルートがいいが、ナイト系のキャラクタは極端に移動力が落ちる。そのため、ここも部隊を2つに分けることになる。右側には戦士系やアーチャー系の、山岳でも移動力の落ちないキャラクタを選び、その他は左側を進んでいこう。それほど怖い敵はいないが、グールの毒攻撃には注意。受けたら、アイテムなどですぐに治療しておこう。ボスのミノタウロスは左右からはさみうちできるので楽勝だ。

バトル⑭ 山岳地帯

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルートを示しています。

絶対役に立つ!!
魔法、キャラクタデータ集

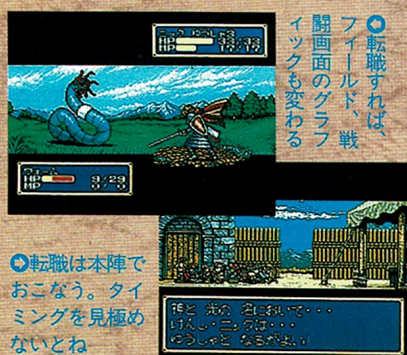
さて、ここからはデータ編ということで、魔法の効果、消費MPや射程距離がひと目でわかってしまう「魔法一覧表」と、各キャラクタの転職前、転職後のパラメータごとの成長を網羅した、「グッドタイミング〃 転職入門」を掲載。長く過酷な旅のおともに、ぜひ役立てていただきたい。なお、「魔法一覧表」の、かとん、らいじん、かまいたちは、シナリオ2以降からの登場となるので注意。

	魔法名	MP	射程	効　果
回復魔法	ヒール1	3	1	味方1人の体力を約15ポイント回復させる
	ヒール2	5	2	味方1人の体力を約15ポイント回復させる
	ヒール3	10	3	味方1人の体力を約30ポイント回復させる
	ヒール4	20	1	味方1人の体力を完全に回復する
	オーラ1	7	3	複数の味方の体力を約15ポイント回復
	オーラ2	11	3	複数の味方の体力を約15ポイント回復
	オーラ3	15	3	複数の味方の体力を約30ポイント回復
	オーラ4	20	0	複数の味方の体力を完全に回復する
	アンチドウテ1	3	1	味方1人の毒を消す
	アウチドウテ2	5	2	味方1人の毒を消す
攻撃魔法	ブレイズ1	2	2	炎の魔法。敵1体に約6のダメージ
	ブレイズ2	6	2	複数の敵に約10ポイントのダメージ
	ブレイズ3	10	2	複数の敵に約15ポイントのダメージ
	ブレイズ4	10	2	敵1体に約40ポイントのダメージ
	フリーズ1	3	2	氷の魔法。敵1体に約10のダメージ
	フリーズ2	7	2	複数の敵に約12ポイントのダメージ
	フリーズ3	12	3	複数の敵に約18ポイントのダメージ
	フリーズ4	12	3	敵1体に約50ポイントのダメージ
	スパーク1	8	2	雷の魔法。複数の敵に約14のダメージ
	スパーク2	15	3	複数の敵に約16ポイントのダメージ
	スパーク3	20	3	複数の敵に約25ポイントのダメージ
	スパーク4	20	3	敵1体に約60ポイントのダメージ
	ヘルブラスト1	2	1	風の魔法。敵1体に約6のダメージ
	ヘルブラスト2	5	2	複数の敵に約8ポイントのダメージ
	ヘルブラスト3	8	2	複数の敵に約10ポイントのダメージ
	ヘルブラスト4	8	2	敵1体に約30ポイントのダメージ
	ソウルスチル1	8	2	一定の確率で敵1体に死を与える
	ソウルスチル2	13	2	一定の確率で複数の敵に死を与える
	かとん1	6	2	炎の術。複数の敵に約12のダメージ
	かとん2	10	2	複数の敵に約16ポイントのダメージ
	かとん3	12	2	敵1体に約40ポイントのダメージ
	らいじん1	15	3	雷の術。複数の敵に約18のダメージ
	らいじん2	18	3	複数の敵に約26ポイントのダメージ
	らいじん3	20	3	複数の敵に約58ポイントのダメージ
	かまいたち1	6	2	空気の渦によって敵にダメージを与える
	かまいたち2	10	2	空気の渦によって敵にダメージを与える
補助方法	サポート1	5	1	複数の味方の素早さと防御力を上げる
	サポート2	9	2	複数の敵の素早さと防御力を下げる
	スロウ1	3	1	複数の敵の素早さと防御力を下げる
	スロウ2	6	2	複数の敵の素早さと防御力を下げる
	アンチスペル	5	2	敵の魔法を封じて使えなくしてしまう
	コンフューズ1	6	2	敵の命中率を下げる
	コンフューズ2	11	2	敵を混乱させる
	スリープ	4	2	敵を眠らせて動きを封じる
	アタック	7	3	味方1人の攻撃力をアップさせる
	リターン	8	／	戦闘中に退却する

グッドタイミング!! 転職入門

仲間のキャラクタは、それぞれ転職前と転職後とでは成長のしかたが異なる。レベルが10になったからといってすぐに転職させると、転職前にくらべて成長が遅くなることがある。また、その逆の場合もあるのだ。そこで、バトル14までに登場する各キャラクタの、パラメータ別の成長グラフをもとに、ベストな転職のタイミングを研究してみよう。

●転職すれば、フィールド、戦闘画面のグラフィックも変わる

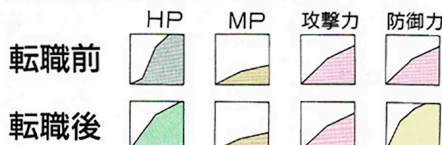
●転職は本陣でおこなう。タイミングを見極めないとね

グラフの見方

キャラクタの成長は、だいたいこの7つのグラフによって表される。転職時期のだいたいの目安にしてほしい。キャラクタの成長を考えながら転職時期を変えてみたり、戦術を変えてみるのも、おもしろいかもしれない。

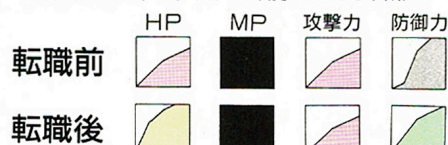
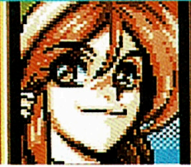
- 全く成長しない。MPがない人はコレ
- あまり伸びないタイプ。役立たずって感じ
- ちょっと伸びるタイプ。まあまあかな
- 結構伸びるタイプ。う〜ん、期待しちゃう
- かなり伸びるタイプ。調子イイ〜
- 大器晩成タイプ。よって今はガマン
- 早熟頭打ちタイプ。さっさと見切りをつけろ
- 低高域ダメ、中域はまかせろタイプ

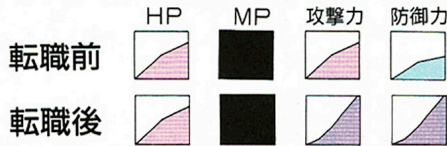
ニック

ニックは転職後の成長に期待したい。HPがある程度上がったら、転職してしまおう

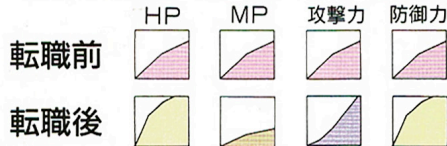
	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

ルース

転職前はHPの伸びが少ないが、防御力が高いので成長させやすい。HPが頭打ちしたら転職だ

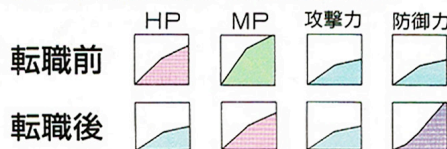
	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

シェイド

見かけによらず攻撃力が高い。転職後は加速型なので、転職前にジックリ育てていきたい

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

シグ

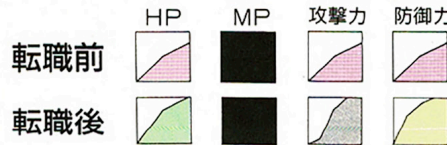
転職後はMPがあまり伸びない。回復要員にするならジックリ育て、そうでなければすぐに転職だ

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

ウェンディ

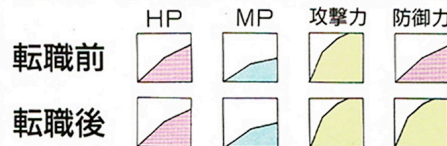
MPの伸びが目覚ましいウェンディ。転職後の成長は期待できないので、転職前に頑張ろう。

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

アピス

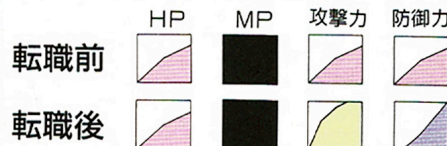
転職前はソコソコという感じだが、転職後はかなり伸びる。早めに転職させたほうがよさそうだ

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

クレイ

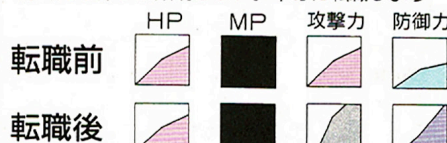
グラフを見ると、転職前、後とも、あまり変わりない。レベル10になり次第、転職したほうがいい

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

バリー

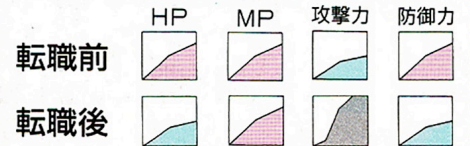
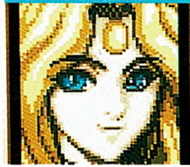
思ったより伸びないバリー。戦闘がつらいな、と感じたあたりで転職してしまおう

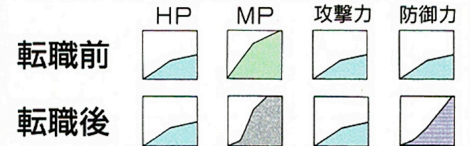
	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

ストック

仲間になった時点でも結構強いが、転職後の攻撃、防御力の伸びが素晴らしい。早めに転職しよう

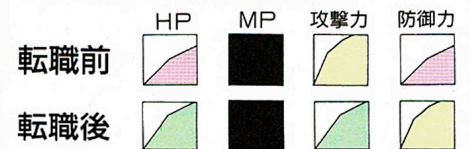
	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

メイフェア

成長させにくいメイフェア。早めに転職してもいいが、活躍する前にゲームが終わるかも…

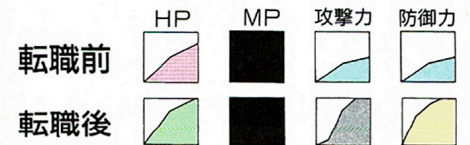
	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

イーシャ

魔法使いはやはりMP。転職前、後ともかなり伸びるので、早めに転職したほうがよさそうだ

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

テディ

防御力が少し気になるが、その他は文句なし。HPの伸びが少なく感じたら転職しよう

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

カッシング

転職後はかなり強くなるカッシング。仲間になった時点で転職できるので、すぐに転職しよう

	HP	MP	攻撃力	防御力
転職前				
転職後				

センター攻略

シナリオ2「邪神の覚醒(めざめ)」の第3章までをマップつきで極上攻略!! こいつぁすごいぜ!!

SHINING FORCE CD

シャイニング・フォースCD

ついに発売された『シャイニング・フォースCD』。こいつはゲームギア版の外伝ⅠとⅡをまとめ、さらに新しいシナリオを追加したというすごいものなのだ!!

発売予定日	発売中	ジャンル	RPG
メーカー名	セガ	継続機能	バックアップメモリ
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	100%

邪神の国イ・オムの軍勢を 情熱、熱風、狙い撃ち!!

今頃みんなは、このゲームを夢中でプレイしているんだろうね。そろそろシナリオ1をクリアして、シナリオ2である「邪神の覚醒(めざめ)」に取りかかっている人もいるのでは？　そんなあなたに朗報!!　今回はシナリオ2の第1章、バトル1から、第3章のバトル16までを、マップにおすすめ侵攻ルートをつけて徹底攻略だ!!

⬆邪悪な神イ・オムを崇めるワードラー。ヤツの野望を阻止するのだ

➡ナターシャの攻撃魔法が敵モンスターを焼き払う!!　さまざまな画面効果も魔法の魅力のひとつだ

『メガドライブ FAN』1994 年 9 月号掲載

第1章 留守番部隊の冒険

まずは入門編といった感じで、あまり高度な戦略はまだ必要としない。参考までにとつけておいた侵攻ルートも、ほとんどが1本道。重要なのはキャラクタの配置場所ということになってくる。基本的には、あまり先行しすぎないように、なるべく固まりながら慎重に進むようにさえすれば、仲間を死なせるようなことはないだろう。また、リターンの魔法を使って何度も同じマップをやり直せば、バトル1の段階で全員のレベルを7ぐらいまで上げることも可能だ。

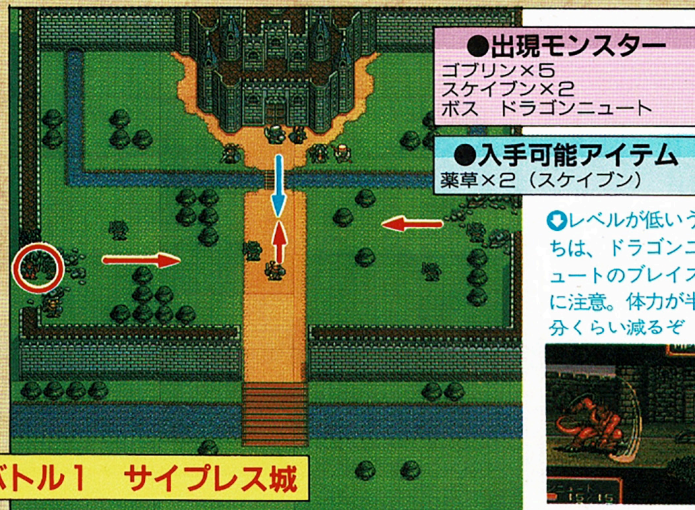
⬅邪神の国への遠征に旅立つニック王子。りりしくなったね

⬆王子の留守に敵襲!! 何者だ?

邪神の国からの刺客

邪神の国イ・オムの邪王ワードラーは、世界を破滅へ導かんと、邪神イ・オムの復活に精力を注いでいた。また、彼はイ・オムの復活を妨げるおそれがある聖剣、破邪の剣を手中に収め、復活をより完全なものにしようと考えていた。時を同じくして、前の戦いで右手を負傷したニック王子は、右手を元に戻し、真の敵を倒すために、イ・オムへの遠征を開始した。そこにワードラーが、王子の留守を狙って軍隊を送り込み、破邪の剣の奪取を試みるのだった。遠征に出た王子の運命は? また、ワードラーの魔の手から、破邪の剣を守ることができるのだろうか?

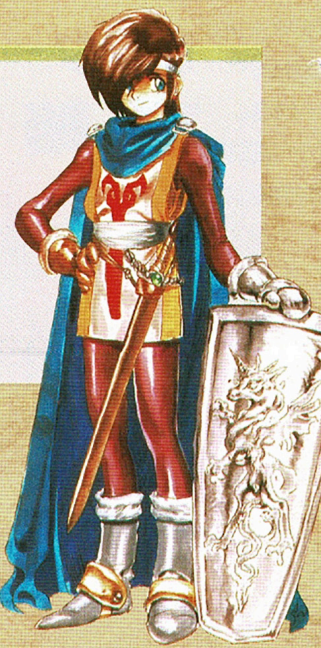
⬅このシナリオの主人公、シュウ。倒れているところを助けられ、城で治療を受けていた謎の人物

バトル1 サイプレス城

●出現モンスター

ゴブリン×5
スケイプン×2
ボス ドラゴンニュート

●入手可能アイテム

薬草×2(スケイプン)

⬇レベルが低いうちは、ドラゴンニュートのブレイズに注意。体力が半分くらい減るぞ

攻略のポイント

まずはマップ中央のゴブリンとスケイプンを、袋だたきにする。移動力が高いナイト系のキャラクタで突っ込んで、ほかのキャラクタでとどめを刺させよう。次に右から来る2匹のゴブリンをしとめる。相手は2匹なので、強引に押し切っても勝てるぞ。ここでひとまず、ダメージを受けているキャラクタを回復させておこう。ボスのドラゴンニュートが使うブレイズへの対策だ。くらっても一撃でやられることはないが、まわりにいる敵との連続攻撃で死んでしまうかも。先にボスを倒しておくと楽だ。

イベント

イ・オム軍を撃破したサイプレス軍は、城の中に誰かがいることに気づく。その時、男が急に飛び出してきた。男の手には破邪の剣が握られており、城壁に穴を開けて城の裏側へ逃げてしまう。

⬅破邪の剣を奪った男は、グラハムという名前らしい

攻略のポイント

ここで重要なのは、橋で詰まらないように一気に渡ることだろう。始まってすぐ左にいるゴブリンは、問題なく倒せるはずだ。次に橋を渡って侵攻するわけだが、川には上下2つの橋がかかっており、上のほうは1人しか通れないが、下の橋は2人通れる幅がある。ここでは上から渡ることをお勧めする。下から行くとスケイプンとおおこうもりの編隊と、ドラゴンニュートらの編隊が同時に攻めてくるからだ。パーティを橋の前のあたりに集結させて、一気に駆け抜けるようにしよう。あとは橋の付近で、向かってくる敵の編隊を各個撃破すればいい。残ったボスは集中攻撃でしとめよう。

イベント

城の裏に出た一行は、敵部隊の妨害で男を見失う。敵を撃破した一行はティムスの町へ入り、僧侶のセインと出会う。彼の話で、男が剣を盗んだのは、町の人が人質にとられていたからだということが判明。セインを仲間にしてアルバート谷へ急げ。

⬆グラハムを逃がすために、イ・オムの部隊が行く手をさえぎる

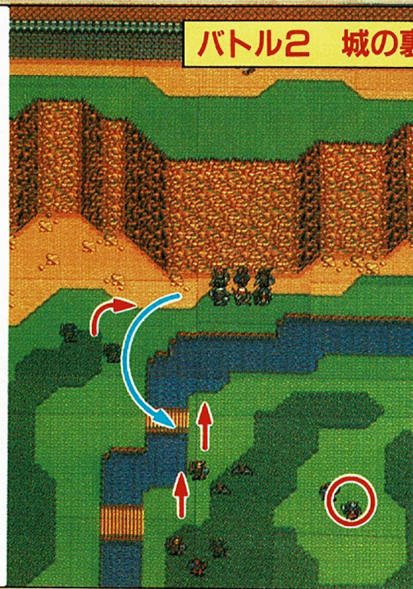
●出現モンスター

ゴブリン×3
スケイプン×2
ドラゴンニュート×2
おおこうもり×2
ボス ドワーフ

●入手可能アイテム

薬草×2(スケイプン)
毒消し草×2(おおこうもり)

⬆セインの話によると、町の人は破邪の剣と引き換えの人質になっているようだ

バトル2 城の裏側

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルート、丸で囲んだキャラクタは、そのバトルのボスを示しています。

バトル3 谷への道

●出現モンスター
スケイプン×3
ドラゴンニュート×3
おおこうもり×2
ドワーフ×3
ボス イオムナイト

このマップから参戦するセイン。敵に狙われやすいので気をつけろ

イベント

男を追ってアルバート谷へ向かおうと町を出た一行は、敵の部隊に発見されて、戦闘態勢にはいる。戦闘終了後、谷に入った一行は、谷の向こう側に男を発見するが、目の前にはまたもや敵の部隊が…。

町を出た一行は、敵と戦闘状態になる

ここでシュウが一行のリーダーとなる

攻略のポイント

自軍のキャラクタは、まだそんなにレベルが上がっていないはずだ。固まりながら少しずつ前進し、敵の編隊をおびき出しておいて集中攻撃。マメに回復しながらこれを繰り返していけば、そう苦戦することはないだろう。ただし、ドラゴンニュートのブレイズには注意。先に倒しておこう。

敵をおびき出して集中攻撃をあびせる。これ、基本です

イベント

一行は敵の守りを突破し、男が逃げ込んだ場所にたどりついた。男は剣をダークメイジに渡し、約束どおり人質の解放を訴えるが、イ・オム軍はこれを拒否。そこにサイプレス軍が駆けつける。男は小屋の中に逃れ、敵は戦闘態勢にはいり、破邪の剣を賭けて戦う。

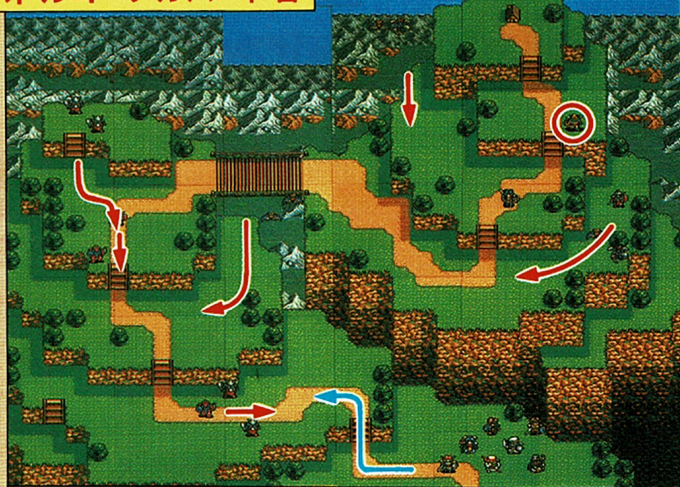
このままでは剣が敵の手に渡ってしまう

●出現モンスター
ドラゴンニュート×2
おおこうもり×4
ドワーフ×4
イオムナイト×2
インキュバス×2
ボス デスアーチャー

攻略のポイント

侵攻ルートが1本道のこのマップ。階段や橋などのせまい通路が多いため、キャラクタの配置場所や陣形が重要となってくる。ここで注意したいのは、ドワーフとイオムナイトの高い攻撃力。ドラゴンニュート、インキュバスらが使う、ブレイズの魔法を連続でくらうと、致命傷になりかねない。体力や防御力が高いキャラクタを前に出して、後ろから関節攻撃を仕掛ける波状攻撃で道を切り開いていこう。マメに体力を回復させるのも重要だ。ボスのデスアーチャーは攻撃力が高いが、たどりつくころには彼はひとりぼっち。まさに崖っぷち状態なのだ。さっさと倒して次のマップへGO!!

●入手可能アイテム
守りのミルク(インキュバス)
力のワイン(デスアーチャー)

バトル4 アルバート谷

バトル5 小屋の前

イベント

ダークメイジ率いる部隊を撃滅して、あとは破邪の剣を奪還するだけ。しかし、ダークメイジは最後の力を振り絞って、剣をガーゴイルに託す。逃げるガーゴイル。そこに小屋の中から、剣を盗んだ男が現れて見事ガーゴイルを撃ち落とす。落下した場所はエルミド国の方角だ。

●出現モンスター
イオムナイト×5
インキュバス×2
デスアーチャー×3
ラットマン×1
ボス ダークメイジ

攻略のポイント

あせって進み過ぎると、横と上からはさみうちにされるおそれがある。少しずつ進めて、待ちの態勢にはいり、向かってきた敵を確実に倒そう。あとは、ボスが使うブレイズレベル2が、集団にダメージを与えるので要注意。1キャラ分ずつ間隔をとって集団でくらわないようにしよう。宝箱は、敵が少なくなってから取るようにすればいい。無理は禁物だ。

●入手可能アイテム
はやてのチキン(宝箱)
元気のパン(ラットマン)
マイム劇場のチケット

レンジャーのグラハム。第2章から参戦

第２章 イ・オムの策略

いよいよ第2章、破邪の剣を追って、エルミドの領内に入る。この章での戦闘マップは5つ。全体的な特徴としては、間接攻撃ができるアーチャー系や、魔導士系が多く出現するようになる。直接攻撃と間接攻撃の波状攻撃をくらってしまうと、レベルが高いキャラクタでも死んでしまうことがある。また、味方のパーティを襲う罠が用意されたマップも登場する。第1章にくらべて、より高度な戦略が求められるようになったわけだ。

この章の後半くらいから転職できるキャラクタが出てくるのでは？

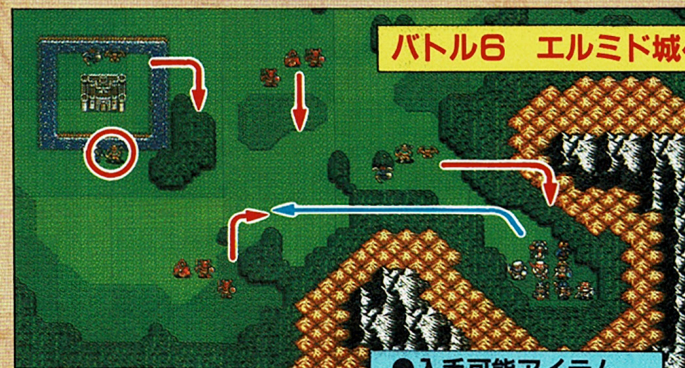
だんだんとキビシくなってくるのだ

イヤな罠も登場する。うっとうし〜

破邪の剣を追って…

グラハムを仲間にした一行は、破邪の剣を追ってエルミド城の近辺にたどりついた。見張りをしていた兵士は、一行に気づいたとたん、モンスターとなって一行に襲ってくる。破邪の剣は何処へ…。

グラハムとともに新たなる戦いの地、エルミドへ…

イ・オム復活を阻止するために、なんとしても破邪の剣を取り戻さねば!! そのためには、戦え!!

バトル6　エルミド城へ

●出現モンスター

ラットマン×4
インキュバス×2
ラットフライ×2
デスアーチャー×2
ダークメイジ×2
ボス　ヘルソルジャー

●入手可能アイテム

薬草×2（インキュバス）
毒消し草（ラットフライ）

イベント

ガーゴイルを撃ち落とした男、レンジャーのグラハムを仲間に加えた一行は、エルミド兵に化けていたモンスターたちを撃破。エルミド国軍の部隊長である、アーチャーのチェスターに、国王への会見を許可してもらう。しかし、王の正体はワードラーの手下、ゴードン。ホンモノはすでに死んでいた。彼は剣を持って地下道へと逃れ、部下たちが行く手を阻む。チェスターは復讐を誓い、参戦する。

攻略のポイント

まず、敵を倒す順序としては、ラットフライ、デスアーチャー、インキュバスの編隊。これらを撃破しつつ、マップ中央に出る。いずれも攻撃力が高いので、倒したあとは回復を忘れないように。次に上から向かってくるダークメイジとラットマンの編隊を倒す。そのまま真下に進んで、同じくダークメイジ、ラットマンの編隊をしとめる。ダークメイジのブレイズレベル2には要注意。キャラクタの間隔をあけつつ、地形効果を利用して対処しよう。あとは城のまわりの敵をジックリと片づけよう。ボスは集中攻撃でイチコロ。

バトル7　エルミド城内

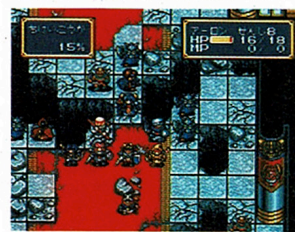
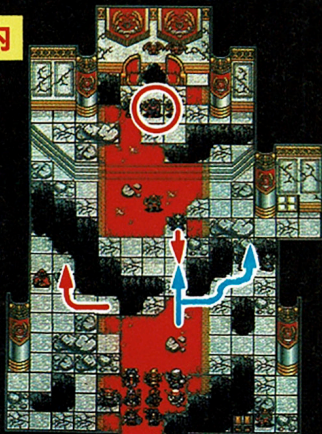
●出現モンスター

ラットフライ×2
デスアーチャー×3
ダークメイジ×1
ヘルソルジャー×5
ボス　ヘルスナパー

●入手可能アイテム

守りのミルク（宝箱）

攻略のポイント

ここはせまいうえに敵が多く、混戦するおそれがある。戦闘開始後、左のダークメイジとヘルソルジャーのペアは、パーティのほうに向かってくる。袋だたきだ。次にマップ中央付近で部隊を2つに分け、襲い来る編隊を各個撃破する。この後いったん戻って、宝箱を取るのもいい。あとはラットフライなどを引きつけて、確実にしとめる。慎重にいくのがポイント。

せまいのでかなりやりづらいが、あせらず慎重にいこう

イベント

戦闘終了後に、王宮魔導士のマリアンが登場、参戦する。ゴードンが逃げた地下道は、ボルトベリヨに通じているという。さっそく地下道に入った一行は、破邪の剣を持ったゴードンに遭遇する。

こいつがにっくきゴードン

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルート、丸で囲んだキャラクタは、そのバトルのボスを示しています。

攻略のポイント

戦闘開始直後、ゴードンはプリーストを連れて右端の階段付近に移動する。とりあえず体力や防御力が高いキャラクタを前に出して、魔法や弓矢で後方支援する、といった陣形で進もう。マップ中央下にいるヘルソルジャーなどは問題なく倒せるはずだが、上にいるヘルスナイパーとダークメイジは慎重にいこう。1体ずつ取り囲んで、確実に数を減らすようにする。片づけると、ゾンビが5体出現する。ゾンビは攻撃力が高く毒を使うので苦戦するが、アンデッドモンスターなので火の魔法に弱い。ナターシャのブレイズと、通常攻撃をセットでおみまいしてやろう。プリーストは回復魔法を使うので、放っておくとやっかいだ。先に倒そう。ゴードンのフリーズレベル2は、1発で致命傷になるわけではない。体力を満タンにして、一気に突っ込んで袋だたきにしよう。

●出現モンスター
ラットフライ×2
ダークメイジ×1
ヘルソルジャー×2
ヘルスナイパー×2
ゾンビ×5
プリースト×1
ボス　ゴードン

●入手可能アイテム
スチールソード(ゾンビ)
パワースティック(プリースト)

ゾンビがわらわらと出てきた。けっこう強いぞ。気合いれろよ〜

イベント

ゴードンを倒すと、破邪の剣が戻ってくる。そして、どこからともなく声が聞こえてくる。それは「ニック王子がイ・オムに捕まった」、「ポルトベリヨで船を奪え」といった内容だった。一行は、その言葉の真偽を確かめるべく先を急いだ。

どこからか声が聞こえる。なにぃ、ニック王子が捕まったぁ？

バトル8　地下道

イベント

ポルトベリヨは、イ・オム軍の厳重な警備によって守られていた。様子をうかがっていたサイプレス軍は、敵に見つかってしまう。戦闘終了後、敵が息絶える際に、「ニック王子は捕まった。アルカム砦は無敵だ」と言い残すが…。

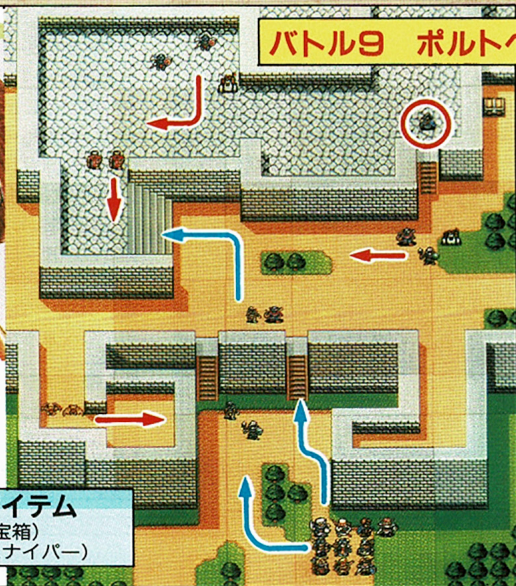
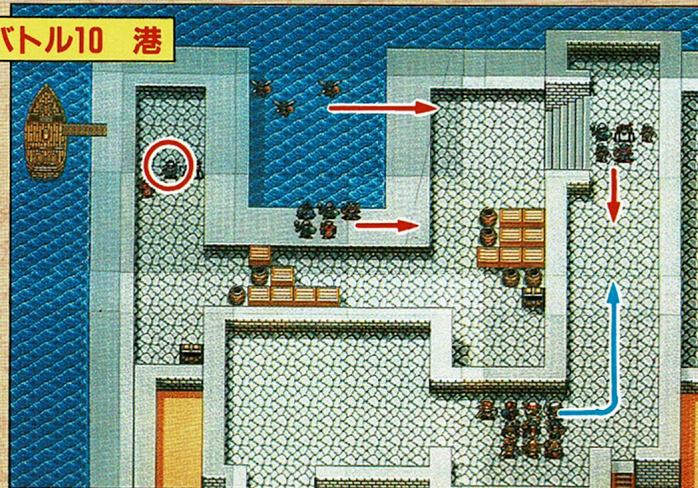
厳重な警戒の前に、見つかってしまったサイプレス軍。戦え〜

攻略のポイント

戦闘が始まると、ボスのマスターメイジは左へ進んでいく。まずは、階段の手前あたりで、向かってくる敵を撃破していこう。ここで注意したいのは、ゾンビの毒攻撃。やられる前に速攻で倒そう。ここでもやはり、ジリジリと攻めていき、少しずつ確実に敵を減らしていこう。ボスのブレイズレベル3は超強力だ。万全の状態で、集中攻撃を仕掛けよう。

●出現モンスター
ゾンビ×2
スケルトン×2
ラットフライ×2
ヘルスナイパー×2
プリースト×2
ペガサスナイト×2
ブラスローダー×1
ボス　マスターメイジ

高い移動力が魅力のバードラーのバリー。はやく仲間にならないかな

●入手可能アイテム
はやてのリング（宝箱）
ロビンの矢(ヘルスナイパー)

バトル10　港

イベント

ようやく船を入手したが動かなかった。そこに、ニック王子と遠征に出ていた、ランドルフとサラが登場。船から降りろと叫ぶ。降りようとしたが間に合わず、船が勝手に動き出して部隊が2つに分断されてしまう。

●出現モンスター
ゾンビ×2
スケルトン×3
ヘルスナイパー×2
プリースト×2
ペガサスナイト×3
ブラスローダー×2
マスターメイジ×1
ボス　アークナイト

攻略のポイント

ルートは1本道だが、敵が多いのでけっこうツライ。マップ右上の編隊には、前衛に直接攻撃のキャラクタ、後衛に間接攻撃の陣形で押し切る。次に階段下の踊り場で、ペガサスナイトとヘルスナイパーを迎え撃つ。あとは、スケルトンとプリーストを誘導し、マスターメイジを丸裸にして一気に倒す。残ったボスとその仲間は力押しで倒せる。

●入手可能アイテム
いだてんピーマン（宝箱）
バトルアックス（宝箱）
パワースピア(アークナイト)

第３章
アルカム砦の死闘

この章では、サイプレス軍が２つに分断されている。そのため、戦略的にも多少の変化が出てくるようだ。パーティの人数が半分になってしまい、戦力も半減してしまったので、慣れるまでは少しキツイかもしれない。だが、敵の出現数も味方と同様に減少しているので、慎重に進みさえすれば、そんなに苦戦を強いられることもないだろう。部隊をジリジリと進めて、敵の編隊を少しずつ誘導し、各個撃破していく。これが基本だ。

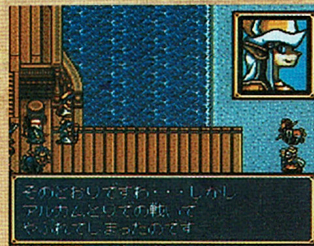
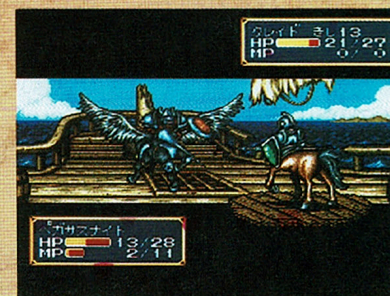
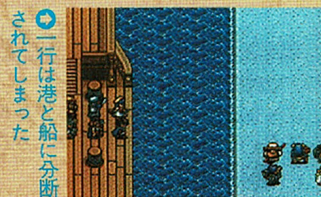
いやらしい罠も登場。泣いちゃうかも

頼もしい仲間との出会いもあるのだ

イ・オムの罠

イ・オム軍から奪った船は、一行を２つに引き離すための罠だった。一方は船の上、もう一方は港に取り残されてしまう。しかし、目指す場所は同じ。一行はそれぞれアルカム砦に進路をとった。

ニック王子とともに遠征に出ていた、サラとランドルフが駆けつける

一行は港と船に分断されてしまった

残されたナターシャたちと、罠にかかったシュウたちの運命は

バトル11　船上

攻略のポイント

この章では、シュウのパーティとナターシャのパーティの、２つの部隊のストーリーが展開する。まずは、船に乗ってしまったシュウ側の攻略から。侵攻ルートは、左のマップでは２つに分かれて進むようになっているが、レベルが低い場合は固まって進むのもいいだろう。敵を倒す順番だが、まず最初の階段のあたりまで進むと、右側のイビルピクシーと左にいるペガサスナイトとラットフライのペアが向かってくるので、それを迎え撃つ。１体ずつ集中攻撃で倒していけば、死ぬことはないハズ。倒したら、さらに進んで階段の手前で待機。飛来するペガサスナイト２体と、ラットフライとペガサスナイトの編隊を迎え撃つ。ナイトと戦士を前に出して、僧侶や魔導士を守るように戦おう。残ったマスターメイジとビショップは袋だたきだ。

●出現モンスター
ペガサスナイト×３
イビルピクシー×２
ラットフライ×２
マスターメイジ×１
ボス　ビショップ

マスターメイジのブレイズレベル３は超強力。くらうまえに倒せ

イベント

戦闘に勝利すると、バードラーのバリーが現れ、仲間に加わる。船はどうやら目的地に向かっているらしい。船を降りた一行は、砦へ向かおうと平原に出るが、そこにもイ・オムの軍勢が待ち受けていた。砦へ行くためにヤツらを蹴散らすのだ。

バリーが仲間に加わる。船はイ・オム国本土に向かっているようだ

イベント

ここで敵軍を撃破した後、ボスのソーサラーは最後の力をふりしぼって、平原に大きな穴を開ける。シュウたちはその穴のなかに落ちていく。その頃、ナターシャたちは、サラを軍師とし、パラディンのランドルフとともに陸路イ・オムを目指していた。しかし、通らなければならない崖の上に敵を発見。戦闘になる。

大穴にのみこまれてしまった。どうなるの

攻略のポイント

穴だらけの地形が特徴のこのマップ。ボスであるソーサラーを倒せば、ほかに敵が残っていようと無条件でクリアとなる。だからといって、あせって進軍させると命取りになるので注意。攻撃力が高いリザードマンやブレイズレベル２を使うイビルピクシー、攻撃力が高く射程が広いボウライダーなど、凶悪なモンスターたちに囲まれてしまうとかなり危険だ。ボス以外の敵はすべて２体ずつの編隊なので、少しずつ進んでいき、誘い出して集中攻撃。戦力を分散させないように、なるべく固まって進んでいくのがポイントだ。バリーが死にやすいので守ってあげよう。

僧侶は大事な回復要員。大事にしてあげよう。とくにボウライダーに気をつけたい

●出現モンスター
アークナイト×２
リザードマン×２
ウォーム×１
イビルピクシー×２
ボウライダー×２
ビショップ×１
ボス　ソーサラー

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルート、丸で囲んだキャラクタは、そのバトルのボスを示しています。

イベント

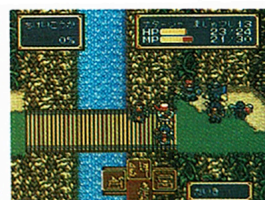
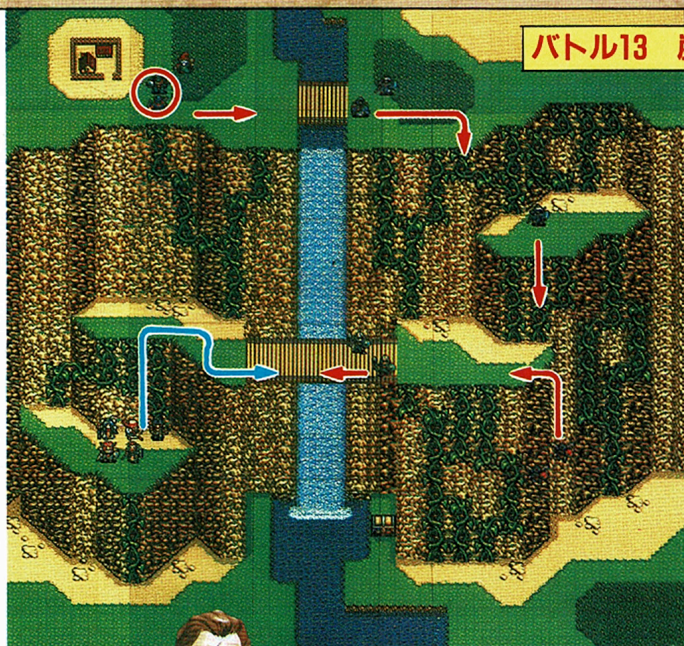
敵を打ち負かしたサイプレス軍は、崖の上の村にたどりつく。そこで隠し砦の建設をさせられていた、ウォリアーのガメスと出会い、隠し砦への有効な潜入方法を教えてくれる。村で休んだあと、新たにガメスを加えた一行は、隠し砦のもっとも守りが手薄な上部から、ロープを使って潜入。しかし、敵に発見されて戦闘になってしまう。

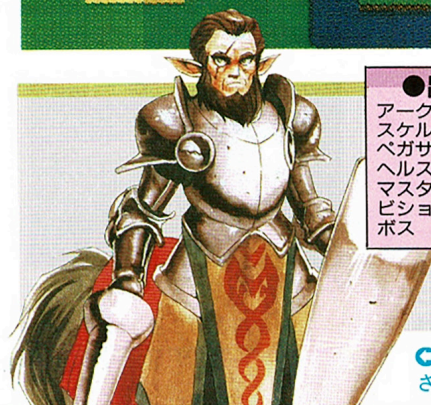
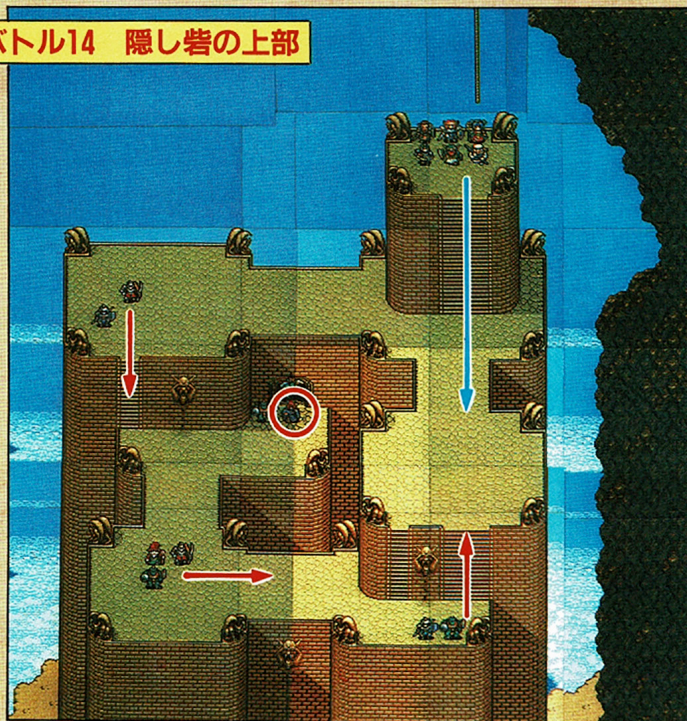
村ではウォリアーのガメスが仲間になる

最初、僧侶のサラは軍師として仲間に加わる。頼りになるぜ

攻略のポイント

このマップは一見して難しそうに見えるが、意外と楽に進めることができる。とにかくここから参戦するランドルフがかなり役に立つ。攻撃力が高いので、アンジェラとコンビを組んで積極的に攻めていこう。ルートは、スタート地点から一気に橋を渡ってスケルトンを倒し、そのまま待機してペガサスナイト、アークナイトを迎え撃とう。それからゆっくり登って各編隊とボスをしとめればいい。いきなりマップ左の、村へと続く蔦を登るのは避けたほうがいいだろう。道幅がせまいので、敵の攻撃を正面からくらってしまうからだ。宝箱の中身はお金（500G)。べつに取らなくてもいいだろう。

橋を渡ったところでとりあえず待機だ

いきなりボスはツラいんじゃない

●出現モンスター
アークナイト×2
スケルトン×2
ペガサスナイト×2
ヘルスナイパー×1
マスターメイジ×1
ビショップ×1
ボス　リザードマン

こいつがウワサの役立ちおじさん、ランドルフーッ!!

攻略のポイント

最初にマップ左上のボウライダーとアークナイトを右側へ誘い出して倒す。次に下に進んでアークナイトとリザードマンをたたく。そのまま左に行って、ビショップとボウライダー、リザードマンを片づける。と、ここまではそんなに苦しくはないハズだが、問題はボスのソーサラーのうしろにいる、イビルビクシーだ。何度倒しても砦の中から出てくるやっかいなヤツで、ソーサラーとの魔法の波状攻撃をくらうと、致命傷になりかねない。イビルビクシーを誘い出して、そのスキにボスだけに的をしぼって、速攻で倒してしまおう。

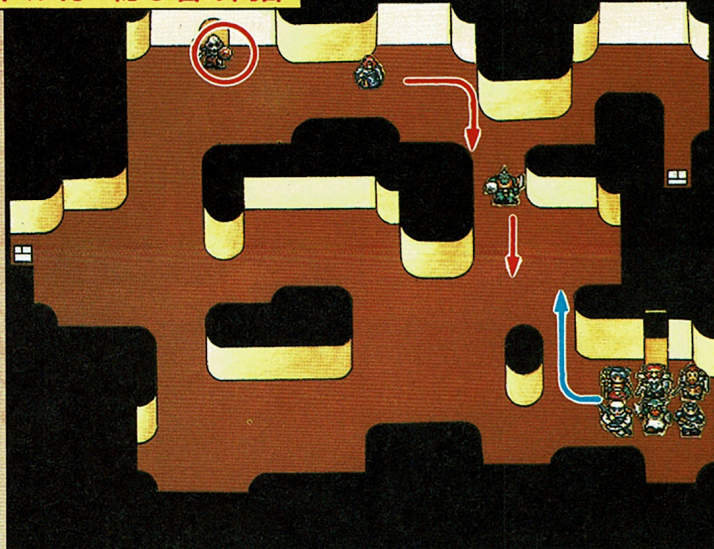
●出現モンスター
アークナイト×2
リザードマン×3
イビルビクシー×?
ボウライダー×2
ビショップ×1
ボス　ソーサラー

イベント

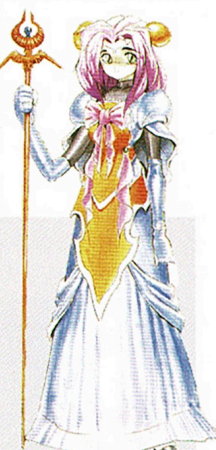
イ・オム軍を撃破した一行は、いよいよ内部に潜入。しかし、この砦はワードラーの直属の部下、ソロの結界に守られており、あたりが闇に覆われている。このおそろしい闇の回廊を、抜け出ることができるのか。

なにやらよからぬことをたくらんでるな

闇のフロアには敵だらけ。まさにハードフロア

バトル15　隠し砦の内部

●出現モンスター
ゾンビ×4
リザードマン×4
ソーサラー2
ボウライダー×4
ビショップ×2
ボス　デッドリーボーン

●入手可能アイテム
デーモンロッド（宝箱）
守りのリング（宝箱）

➡リーダーのナターシャがやられるとオシマイ。か弱い彼女をみんなで守ってやるとしよう

⬆いきなり横から出てこられると、けっこう動揺してしまう

⬆ゲッ、また出てきたぞ。慎重に進まなければ大変なことに…

イベント

邪王ワードラーの部下である、ソロのおそろしい結界に守られた、隠し砦を打ち破ったナターシャ一行。一行は砦を出て、いよいよアルカム平原へ向かう。ときを同じくして、シュウの一行は火山洞くつに落とされて、出口を探し、さまよい歩いていた。洞くつを北上するシュウたちは、偶然にもナターシャたちがいるアルカム平原の方に向かっていたのだった。だが、そうはさせまいと、イ・オムの軍隊がシュウたちの行く手を阻む。溶岩の洞くつでの灼熱の死闘が展開する。

⬆ここを抜ければアルカム平原

攻略のポイント

このマップはピンスポット処理が施されており、周囲が見えなくなっている。そのため、敵や自軍のキャラクタを見失ってしまうことがあるので、注意して進もう。敵は、初期状態ではボスをふくめた3体だけだが、ある地点に踏み込むと、いきなり敵が出現するという罠が、いくつか用意されている。敵はだいたい2体ぐらいのペアで出現する。それらを確実にしとめていこう。1歩1歩踏みしめるような、慎重な行動が重要だ。とくに、ナターシャは防御力、体力ともにトボしいので、狙われないようにみんなで守ってあげよう。

バトル16　溶岩の洞くつ

攻略のポイント

入り組んだ通路が特徴のこのマップ。イビルピクシーやソーサラーの魔法攻撃がうっとうしいが、戦士やナイト系のキャラクタを盾に、後方からアーチャー、魔導士系を置いた陣形を作り、連続攻撃でしとめよう。ペガサスナイトなどの、飛行系のユニットは高い移動力を利用して、いきなり攻撃してくることがあるので、味方の残りの体力にも気を配ろう。

イベント

ここでの戦闘終了後に、何者かがロープを下ろしてくれる。誰だったのかは不明だが、外に出るとやっとナターシャたちと合流できる。ひとまずキャンプをはって体制を整えることにする。翌朝、イ・オム軍と接触、戦闘状態にはいる。これを撃破すれば、いよいよアルカム砦だ。

➡間接攻撃もかなり重要なのだ

➡このへんになると、敵の攻撃もかなり激しくなってくる。ダメージを最小限におさえる陣形で進もう

●出現モンスター
ウォーム×4
イビルピクシー×2
ペガサスナイト×3
ソーサラー×1
ビショップ×1
ボス　ホークマン

●入手可能アイテム
守りの杖（ビショップ）

※マップ上において、青の矢印は自軍の、赤の矢印は敵軍の侵攻ルート、丸で囲んだキャラクタは、そのバトルのボスを示しています。